Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo

Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

LES JEUX DE NOEL QUE CHOISIR ?

SPECIAL DOSSIER 4 JOUEURS SEGA

GRATUIT UN TRANSFERT DRAGON BALL Z, SF II OU NICKY LARSON ET UN STICKER FFF

LES HITS DU MOIS

Aero the Acrobat
Aladdin
Silpheed
Pop'n Twinbee
Goof Troop
Sonic Spinball
Sonic CD
Robocop vs Terminator

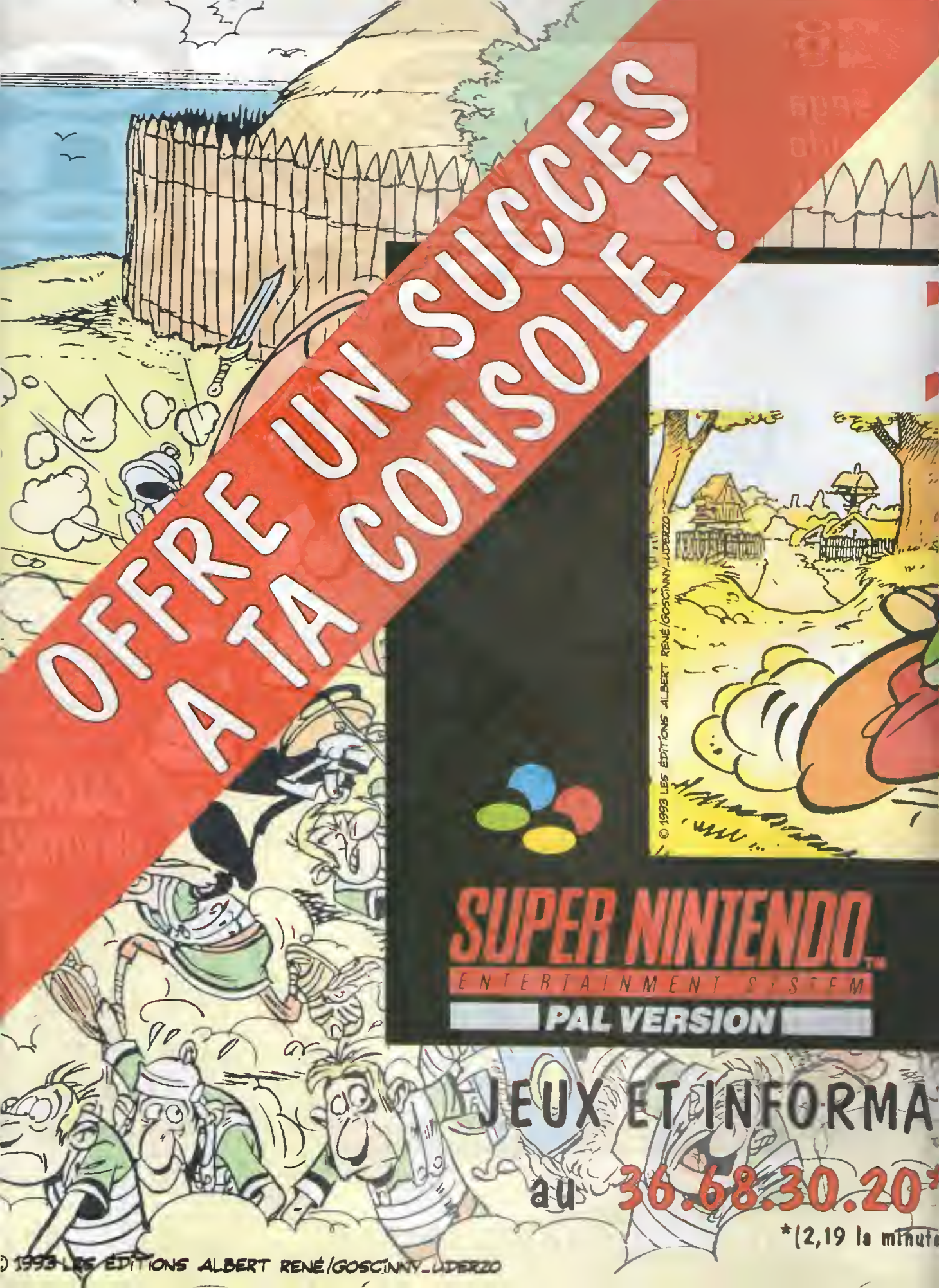
GAGNEZ UN VOYAGE AU JAPON

ZELDA GAME BOY LE DOSSIER

37 DECEMBRE 93

28F

M4413 - 37 - 28,00 F


OFFRE UN SUCCES
A TA CONSOLE !
© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
JEUX ET INFORMA
au 36.68.30.20*
*(2,19 la minute
© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

+ de 500.000
Cartouches Vendues
stérix
FOGRAMES
TM
Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM
3615
Astérix
Je désire
recevoir
gratuitement un
documentation
concernant le produit
Astérix
GB
NES
SNES
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

PLAYER ONE est une publication
de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY REUILLER, Hélène LE
Rédacteurs : Sylvain ALLAIN, Véronique BOISSARIE, Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalia GAKRAUD, Patrick GORDANO, Guillaume LASSALLE, Éric PAVON, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE.
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET

Directeur Artistique : Christian DAO

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Nezhia BOUBEKRI
Assistante de publicité : Delphine BRONN
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE
Montage et photogravure : PI M ... samat
Impression : SNIL

Service abonnement
[illegible] SACY-LE-GRAND
Tél. : (16) 44 69 26 26

Responsable des éditions étrangères : Carla VAN EMDE BOAS

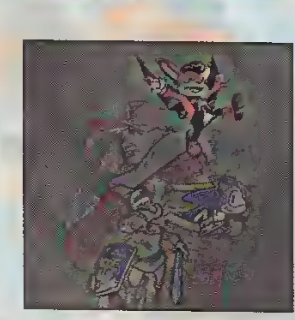
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION, SA au capital de 250 000 F
RCP Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS
Secrétariat : Christine NABAIS

Impression paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1993.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos et illustrations tous droits réservés.
Michel BLOSSIER, Sandra MASIN.
Ce numéro comporte un autocollant FFF et un encart cartonné ARKADOID, jetés et non folletés dans le magazine

A QUI ECRIRE !

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 36 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 160 à 167) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

La couv'
Olivier Vatine



édito

Vivement 94 ! En cette fin 93, tout se met en place pour que nous vivions une nouvelle année fantastique. D'abord Player One qui rajeunit son look et qui va mettre en place de nouvelles rubriques pour encore mieux vous rendre compte de l'actualité des jeux vidéo. De nouvelles machines qui font leur apparition et qui vont peut-être chambouler les hiérarchies actuelles. Enfin, les jeux qui arrivent à un niveau de qualité jamais vu, pour notre plus grande joie. Et je ne vous parle même pas de nouveautés comme la réalité virtuelle, les chaînes câblées où l'on pourra télécharger des jeux, ou encore le développement de la 3D, qui vont révolutionner notre petit monde. N'en déplaise aux esprits chagrins, les jeux vidéo ne sont pas une mode, c'est une véritable culture et Player One a été le premier magazine à s'en faire l'écho. Fidèles à notre ligne rédactionnelle, nous continuerons à vous informer le plus objectivement possible de tous ces changements en privilégiant encore et toujours l'information plutôt que les folles rumeurs. Joyeux Noël à tous et rendez-vous l'année prochaine.

Sam Player

37 DECEMBRE

sommaire

6 COURRIER — Sam Player répond à toutes vos questions

10 stop info — Toute l'actualité sur l'univers des jeux vidéo

40 OVER THE WORLD — Les meilleurs jeux venus de l'étranger

46 trucs en vrac — Des astuces et des codes pour finir vos jeux

56 ZELDA GAME BOY — Présentation et test du jeu

89 POSTER — Un calendrier pour 1994

73 TESTS — Tous les jeux de Noël testés sans pitié dans ce numéro

65 DOSSIER 4 JOUEURS — Le meilleur des jeux Sega

OFFRE SPECIALE NOEL 169

174 PETITES ANNONCES — Les bonnes affaires de Player One

160 Plans & astuces — Shining Force deuxième partie

142 Vite Vu — L'actualité des jeux vidéo passée en revue

170 Reportage — Demolition Man à l'honneur

178 TOP 10

Concours 54 FFF

Courrier

Ouf, quel courrier ! Notre nouvelle maquette a suscité de nombreuses réactions, parfois positives, parfois négatives, en tout cas elle n'a laissé personne indifférent et c'est là l'essentiel. On attaque la rubrique par des lettres traditionnelles et on finit sur la nouvelle maquette. C'est parti...

Sam

Hello Sam,
Ton mag est génial, bon d'accord, mais tu le sais déjà. Passons aux questions :
1°) Pour FIFA International Soccer, peut-on jouer seul ?
2°) Est-ce le jeu de foot de l'année ?
3°) Quel est le plus beau jeu de l'année ?
4°) Est-ce qu'un jeu mettant en scène Michael Jackson est en préparation sur Megadrive ?
5°) Quel est le meilleur jeu entre Cool Spot et Astérix sur la 16 bits de Sega ?
J'espère que tu publieras ma lettre.

Pascal

Salut Pascal,
1°) et 2°) On peut évidemment jouer seul à FIFA Soccer qui est effectivement le meilleur jeu de foot de l'année, comme tu pourras le voir dans le test ce mois-ci.
3°) Bon, j'ai pas l'habitude de répondre à ce genre de questions un peu trop générales, mais comme c'est la fin de l'année, je vais faire une petite exception. À mon avis, le plus beau jeu de l'année est Aladdin sur Megadrive.
4°) Non, je ne crois pas. En plus, avec tous les problèmes de Michael en ce moment, ça m'étonnerait qu'un nouveau jeu portant son nom se profile.
5°) Sans aucun doute c'est Cool Spot, Astérix est vraiment décevant. Allez ! Ciao mec !

Sam

Cher Sam,
Excuse-moi de passer sur les compliments, mais j'ai beau avoir cherché dans le dico, je n'ai pas trouvé de mots capables de décrire ton mag. J'espère que tu répondras quand même à toutes mes questions.
1°) Les rumeurs annonçant que Nintendo abandonne le projet du CD-Rom Super Nintendo sont-elles vraies ?
2°) Super le nouveau look de Player One, *mais où est donc passée la note d'animation ?*
3°) Pourquoi ne pas faire un dossier sur Dragon Ball Z, ou sur la rédaction de Player, *ou encore sur les jeux « osés » de la NEC ?*
4°) À quand le prochain Player One Pocket *?*
5°) Qu'en est-il de Super Street Fighter II dont vous parliez en Stop info ?
6°) Pourquoi plusieurs testeurs ne donneraient-ils pas chacun leur avis sur un même jeu ?
7°) On voit de plus en plus de jeux Neo Geo sortir sur Super Nintendo, mais verra-t-on, un jour, le contraire ?
J'espère que tu publieras ma lettre et bonnes fêtes de fin d'année à toi et toute l'équipe de Player One. *Ciao Sam.*

Goku, le Saïjin

Cher Goku,
1°) Eh oui, Nintendo abandonne bien son projet de CD-Rom pour la Super Nintendo ! La nouvelle console Nintendo sera donc une 64 bits dont nous vous avons déjà parlé il y a déjà deux numéros.
2°) La note sur l'animation est associée à celle du graphisme. Nous avons pensé qu'il était plus judicieux de les traiter ensemble avec, en plus, le petit commentaire qui nous permet de donner un avis sur ces deux critères.
3°) Tes idées de dossiers sont intéressantes, on les retient. Mais tu sais, on est souvent pris par l'actualité et on préfère faire des sujets sur ce qui vient de sortir. C'est peut-être un défaut, mais, pour l'instant, c'est comme ça.
4°) Ça c'est une question qui revient souvent. Le problème, c'est que les *Player Pocket* coûtent cher, en plus, quand on en fait un, on vous l'offre gratuitement sans augmenter le prix de *Player*. On ne peut donc pas en donner tout le temps.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

5°) Pour l'instant, je n'ai vu que la version arcade qui n'est sortie qu'aux États-Unis. Il y a quatre persos en plus, dont une fille qui s'appelle Cammy. Quant à une version sur console, il est à peu près certain qu'il va y en avoir une.
6°) On va le faire de temps en temps comme par exemple ce mois ci pour le test de Sensible Soccer.
7°) Pourquoi pas, mais la plupart du temps les jeux Neo Geo sont d'abord faits pour l'arcade alors que les jeux Super Nintendo sont conçus pour jouer chez soi. Si le passage de l'arcade au jeu à la maison s'effectue facilement, le contraire n'est pas aussi évident. Ciao Gokn, bonnes fêtes à toi aussi et fais gaffe à Cell.

Sam

Salut Sam,
Je me passerai de te dire que ton mag est sublime (tu dois le savoir). J'achète ton magazine depuis le premier numéro jusqu'à celui de ce mois. Il y a eu de sacrées améliorations, surtout celles que vous avez faites il n'y a pas longtemps. Mais bon, passons aux questions :
1°) Pourquoi les jeux japonais sont-ils plus chers que les jeux français ?
2°) Aladdin est-il mieux sur Megadrive que sur Super Nintendo ?
3°) À la sortie de Starfox, tout le monde a dit que c'était un mégabit. Ce n'est pas mon avis, et toi, Sam, qu'en penses-tu ?
4°) Le Street Fighter sur Megadrive est « prime », mais est-il « turbo » ? Ça y est, j'ai fini. Après trois ans de fidélité, Sam, ça serait très sympa de publier ma lettre.
Stéphane, surnommé « Guile »

Salut Stéphane,
1°) Les jeux japonais sont souvent plus chers car ils sont importés par des magasins et non pas par un distributeur. Or un magasin ne commande qu'un petit nombre de jeux, il les achète donc plus cher et les revend également à un prix plus élevé.
2°) Aladdin est, de l'avis de la rédac, meilleur sur Megadrive. Mais pour en savoir plus sur la version Super Nintendo, tu peux lire le test de Chris qui se trouve dans le numéro de ce mois.
3°) Starfox est un hit, même si les graphismes du jeu ne plaisent pas à tout le monde (forcément les goûts et les couleurs...). Il est vraiment original et techniquement impressionnant. En plus, il procure un réel plaisir de jeu, voilà pourquoi je ne suis pas franchement d'accord avec toi et pense que Starfox est un hit.
4°) Street Fighter II' sur Megadrive comporte également l'option turbo. Comme sur Super Nintendo, vous pouvez aller jusqu'à dix étoiles (le mode le plus rapide). Mais sur Megadrive cette option est directement accessible, alors que sur Super Nintendo il faut faire un cheat mode.
Ciao Stéphane et encore merci pour ta fidélité.

Sam

Cher Sam,
Je suis un fervent lecteur de Player One *depuis le n° 1, et c'est la première fois que je t'écris. Comme chaque début de mois, je cours chez mon libraire pour acheter mon mag préféré. Et quelle ne fut pas ma surprise en ce mois de novembre lorsque j'ai ouvert mon* Player *: ils ont tout changé ! Le pire, c'est que c'est horrible !*
Le sommaire : beurk ! Les tests sont devenus horribles ! Ils sont fouillis, laids, moches etc. De plus, où sont passées les notes d'animation et de player fun ? La note pour la difficulté était beaucoup plus explicite en pourcentages. Tu veux que je te dise quelque chose ? D'autres mags sont beaucoup plus clairs que Player One. *Avant,* Player *était mon mag adoré parce qu'il était clair et pas brouillon, mais il a dégringolé dans mon estime. J'en appelle à la rédac de* Player *: rendez-nous l'ancienne maquette ! Prouve que tu as des c... Publie-moi !*
Cri-Cri en colère

Pas de commentaires sur cette lettre qui descend en flammes notre nouvelle maquette, mais vous n'êtes pas tous du même avis que Cri-Cri (loin de là, heureusement d'ailleurs)... Pour preuve, voici une autre lettre d'un fidèle de *Player One* qui, lui, a adoré les nouveautés apportées au magazine.
Salut Sam,
Impec, voilà le mot qui convient pour qualifier le nouveau look de Player. *Fidèle lecteur (depuis le n° 1), je constate l'évolution de la qualité du mag lorsque je relis, avec nostalgie (si, si) les premiers tests des désormais célèbres Chris, Crevette, Iggy et compagnie...*
La présentation est plus clean et est bien adaptée aux attentes des lecteurs. Plus moderne, plus de couleurs, plus d'infos... On atteint quasiment la perfection.
Player One *reste le magazine le plus fiable et, de ce fait, le plus honnête vis-à-vis du lecteur, mais surtout il a une véritable personnalité. Trop de compliments ? Ok, mais vous les méritez... Mais ne chopez pas le globe et bonne continuation. Ciao !*

Ironzani

Ces deux lettres représentent parfaitement bien les deux tendances qui se dégagent à propos de notre toute nouvelle maquette. Comme pour tout changement important, elle suscite des réactions vives et très tranchées. Nous pensons, nous, que cette nouvelle maquette, même si elle peut être encore peaufinée, apporte vraiment quelque chose au magazine. Mais nous comptons également sur vos critiques pour tenter de l'améliorer. N'hésitez donc pas à nous écrire pour nous donner votre avis, afin que *Player One* réponde encore et toujours mieux à ce que vous attendez de lui. Joyeux noël et bonne année à tous.

Sam Player

P.-S. : Salut à la bande de Trigger, votre zine est superbe, je suis fier d'en être le parrain. Hé ! l'Over Game Team ! c'est quand que vous décidez de m'appeler à la rédaction ? J'ai deux mots à vous dire en direct.

P.P.-S. : Salut à Bomber Jr, ta lettre m'a bien amusé. Un grand merci à Francine pour sa très gentille correspondance. Salut à Fred J., j'ai bien aimé ton petit retour en arrière... Merci à Matt le fils de P.O. avec qui j'ai passé un bon moment !

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

Manettes sans fil haute performance DUAL TURBO. L'arme absolue qui libère votre score. Maintenant, vous n'avez plus aucune limite !

- Manettes et récepteur infrarouge pour Mégadrive, Méga CD ou Super NES.
- Turbo indépendant à deux vitesses pour tous les boutons.

DUALTURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM
Acclaim
DUALTURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM
Acclaim
*"Plus de limite !"
• Ralenti et tir automatique.
• Arrêt automatique.
• Précision jusqu'à 8 mètres de votre console.
• Possibilité de jouer à deux.
Acclaim
entertainment, inc

STOP INFO

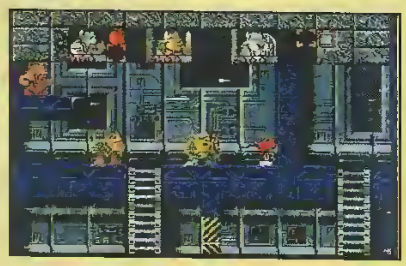
LES PRIX DANS PLAYER ONE

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.

MD MEGADRIVE — LOST VIKINGS — VIRGIN FEVRIER

Alors que leur sortie française sur Super Nintendo ne cesse d'être reportée, voilà que les gros Scandinaves préparent leur débarquement sur Megadrive. Contrairement à ce qu'on pourrait croire en voyant la tronche peu intellectuelle des héros, Lost Vikings n'est pas un jeu de baston. Cette cartouche de réflexion se propose au contraire de solliciter toutes les ressources de vos cellules grises. Vous devrez y utiliser les talents complémentaires de trois Vikings afin des les aider à s'échapper de tableaux bourrés de pièges. Espace interstellaire, Égypte antique, préhistoire, nos guerriers vont voir du pays dans un festival de gags et de musiques irrésistibles. Similaire à la version qui tourne sur sa concurrente, cette déclinaison



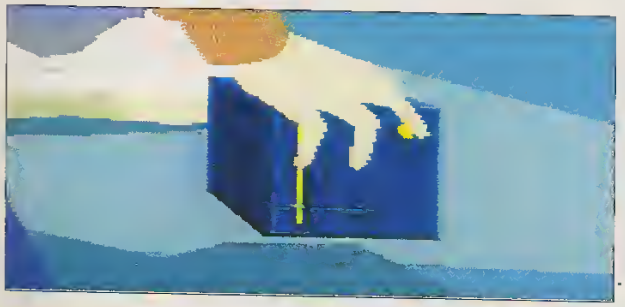
n'aura aucun mal à s'imposer comme un gros hit. Par Odin, vivement février, que ça sorte !

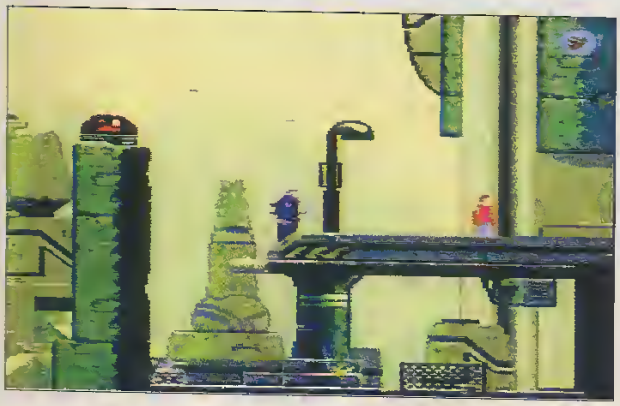
SN/MD — NBA JAM — ACCLAIM FEVRIER

Acclaim va finir par devenir le grand spécialiste mondial des jeux utilisant exclusivement des graphismes digitalisés. Après Mortal Kombat, voilà qu'ils nous concoctent un petit NBA Jam de derrière les fagots. Les piliers de salle d'arcade auront reconnu sous ce nom un jen de basket de Midway à la réputation élogieuse. En dépit du parrainage de la prestigieuse NBA, le réalisme est loin d'être le point fortde ce jeu délirant. Les joueurs se livrent à des sauts périlleux, démolissent le panneau, mettent le feu au panier... Dis, fils, c'est plus Michael Jordan, c'est Rémy Julienne ! Une impression confirmée par la qualité de sa réalisation au niveau des graphismes et animation et par l'inclusion d'un mode « quatre joueurs » sur les deux versions.

FLASHBACK DÉBOULE POUR LES FÊTES

Depuis des mois nous le guettions en salivant d'impatience. L'attente promettait d'être longue jusque janvier, date de sa sortie officielle. La nouvelle est enfin tombée comme un coup de foudre : la version Super Nintendo de Flashback devrait arriver sur terre (et accessoirement chez votre revendeur le plus proche) dès le 17 décembre. Allez, on ne vous fera pas l'affront de vous décrire une fois encore ce jeu d'arcade-aventure à l'animation fabuleuse et au scénario captivant. Le succès de la version Megadrive suffit à lui seul à prouver la qualité de ce logiciel made in France. Les versions de développement que nous avons pu voir laissent présager une conversion d'excellente qualité. Au moins aussi impressionnante que son homologue sur Megadrive, cette cartouche bénéficie en outre de graphismes exploitant toutes les couleurs de la Super Nintendo. Eh bien moi, je dis que ça a tout d'une future référence et j'en prends note.





EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél. : 45.49.19.39 - Fax : 45.49.07.30
Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
Complète avec un jeu au choix
VITRINE DE 400 Titres

La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

SPECIAL FETES

Aladin
ABC Monday Foot
Actraiser 2
Aero Acrobate
Ardy Light Foot
Art Of Fighting
Astral Bout 2
Bastard
Battle Master Fight
Desert Fighter
Dragon Ball Z Super 2
Dragon Quest 1et 2
Final Knock Out
Final Strech Aguri
Flash Back
Garou densetsu 2
Goemon Fight 2
Hokey 94
Hokuto No Ken 7
Human Grand Prix 2
J Cup Soccer
Kabuki Rocks
King Of Monster 2
Last Shot
Lemmings 2
Ontuka Virtual Boxing
R Type 3
Rockman X
Soccer Kid
Solstice 2
Soul & Sworld
Star Wars 2
Super Drakhen
Super HQ
Tecmo Super Bowl
TMNT Mutant Warriors
Y'S 4
Yadamon Wonderland

ACCESSOIRES
Action Pro Replay
Boîtiers
Câble Stereo
Cps Infra Rouge
Majette
Multi Adaptor
Super Scope
Câble RGB

Manettes :
Capcom Power Stick
Command Controller
Fighting Stick Multi
City Boy
Fighter Stick
XE 1 SFC
Power Stick Fighter
ASCII etc.,

Autres nouveautés, nous consulter

JEUX SUPER NES NOUS CONSULTER

Une montre GAME GEAR sera offerte pour tout achat supérieur à 1 000 Fr*
(* aux 100 premiers clients porteurs de cette annonce)

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Première

Grand choix de CONSOLES et de JEUX
Mega CD2 - Mega Drive 2 - Game Gear - Game Boy - Neo Geo

NEO GEO
Alpha Mission
Andro Dunos
Blue's Journey
Burning Fight
Crossed Sword
Cyber Lip
Fatal Fury Special
Fire Suplex
King Of Monster
Magician Lords
Nam 75
Raguy
Robot Army
Samourai Spirit
Sengoku 2
Soccer Brawl
Super Spy
Trash Rally
View Point

MEGA CD2
Vitrine de 30 titres

GAME BOY
Vitrine de 150 titres
Tuner FM stéréo + casque Walkman

MEGA DRIVE 2
Vitrine de 250 titres

NEC SUPER CD
Vitrine de 250 titres

GAME GEAR
Nouveautés nous consulter

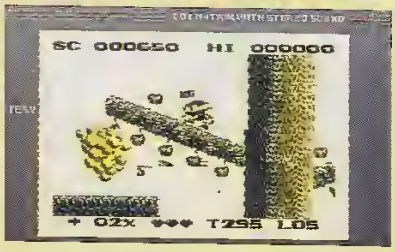
POUR TOUS VOS ECHANGES
Téléphoner au : 45.49.19.39

Cinq abonnements d'un an à la revue Titan vous attendent sur le 3615 Player One. Pour les gagner, il vous suffit de répondre à 15 questions hyper faciles sur la bande dessinée.

GB/SN — ZOOL

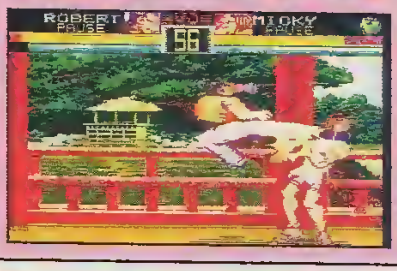
GREMLINS — FEVRIER

Zool est une petite fourmi qui déjà faisait fureur sur micro avant d'être adaptée sur Megadrive. Désormais, c'est sur Super Nintendo, Game Boy et Master System que notre insecte fou va sévir. Notre héros se bat contre des ennemis totalement invraisemblables, comme des violons, des abeilles, des carottes ou des bananes. Il saute partout, s'accroche aux parois, tourbillonne dans les airs... bref, dépense une énergie folle. Il erre dans des tableaux complètement loufoques, par exemple un level rempli de gâteaux, de bonbons, de sucres d'orge et autres confiseries. À première vue, les graphismes semblent assez beaux, la musique simplette et la jouabilité moyenne. Sortie de cette petite douceur dans les premiers mois de l'année prochaine.



SN SUPER NINTENDO — ART OF FIGHTING

TAKARA — JANVIER



Bien connu des possesseurs de Neo Geo, Art of Fighting est maintenant adapté sur Super Nintendo. Soyons clairs : quand on connaît la version originale, l'adaptation paraît plutôt médiocre. Graphismes et sons sont limites, le jeu est beaucoup plus lent... Bref, a priori, le constat n'est pas brillant. Mais, il faut le dire, le jeu souffrait déjà de quelques bugs (notamment au niveau des sprites). Alors, en faisant abstraction de la version Neo Geo, certains y trouveront peut-être leur compte (surtout si la version définitive bénéficie de quelques améliorations notables). Attendons, donc.

SN SUPER NINTENDO — DAFFY DUCK : THE MARVIN MISSIONS

SUNSOFT — FÉVRIER

Daffy Duck le canard colérique de la Warner débarque sur Super Nintendo. Marvin le Martien veut envahir la planète bleue et la repeupler d'extraterrestres verts. Notre héros palmé doit l'en empêcher grâce à différentes armes : laser, pistolet-bombes ou rayon réfrigérant. Il pourra aussi s'acheter des continue, du fuel pour sa roquette ou des munitions. Ce jeu est adorable mais semble assez difficile. Le perso n'est pas facile à gérer puisque chaque tir le fait reculer. On vous donnera plus de renseignements lors du test, nom d'un canard !

BONNE NOUVELLE POUR VOTRE GAME BOY

ACTION

Rapidité et action prédominent dans ce classique shoot'em up d'arcade. Survivez à l'invasion des ballons tueurs dans des décors exotiques. Mais attention aux pouvoirs maléfiques et aux vagues meurtrières.

STRATEGIE

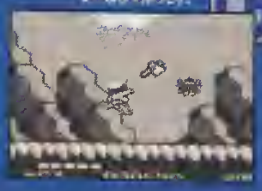
Des échecs rencontrent des épées... des sorcières se retrouvent au cœur de luttes médiévales dans ce jeu de haute réflexion. Castle Quest correspond à une nouvelle génération de jeux vidéo à 1 ou 2 joueurs.

DESSIN ANIME

Un des personnages les plus populaires du dessin animé entre en scène pour affronter des méchants ennemis dans ce jeu d'aventure palpitant. Grâce à son sac magique qui lui donne de nombreux pouvoirs, Felix the Cat parcourt terre, mer et air. Grâce à son coup de patte, il devient invincible.

AVENTURE

Un savant mélange d'actions, d'aventure et d'énormes créatures préhistoriques sont les atouts majeurs de ce jeu. Des personnages surnaturels, des pouvoirs merveilleux et une foule de précieux dinosaures sont là pour vous aider.



TIME TO PLAY...

Bon de Participation

Mettez les lettres en couleur dans le bon ordre et vous trouverez le nom d'un célèbre jeu d'Hudson Soft, qui peut être joué par 4 personnes en même temps.

S U P E R ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nom: _____

Adresse: _____

Ville: _____

Age: _____ Votre console: _____

Tous les mois, nous désignerons des gagnants qui recevront des cadeaux (T-Shirts, pendules). A découper, à coller sur une carte postale et à envoyer

SSTB* Hudson Soft • BP n2 110 • 75623 Paris Cedex 13

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
D – 20095 Hamburg

PLAYER ONE À LA RADIO

Avis à tous les allumés de jeux vidéo ! Tous les mercredis de 19 à 20 h sur M40, Sam répond à vos questions en direct !

PARIS : 105.9 FM

Participez à l'émission Game 40 et gagnez 5 jeux Speedy Gonzales (sur Game Boy) par semaine.

La fréquence de votre ville :
3615 M40

FFF L'INTERVIEW

Si Free for Funk, le nouvel album de FFF (sorti chez Sony), était un jeu, il récolterait sans problème une note supérieure à 90 %. Toujours dansant, gorgé de guitares métalliques, visitant des univers surréalistes, Free for Funk est un album à la hauteur des prestations scéniques délirantes du groupe. Nous sommes allés poser quelques questions à Marco, chanteur de FFF (la Fédération française du funk) et grand amateur de jeux vidéo devant l'Éternel...

Player One : — Alors Marco, les jeux vidéo, ça t'inspire ?

Marco : — Tu m'étonnes ! Je joue sur Super Nintendo, sur Megadrive, sur Game Gear et sur Game Boy. En ce

moment, je joue à Street Fighter II Turbo, le top, et à Mortal Kombat, qui est quand même le premier jeu vraiment gore.

— Il faut rentrer le code sur Megadrive...

— Je sais, c'est mon beau-frère qui me l'a passé. Il l'a vu à la télé, je crois même dans votre émission *Player One*, sur *MCM*... Mais je ne suis pas fan des jeux de rôle. Moi, ce que j'aime bien, c'est pouvoir rentrer dans les jeux tout de suite. J'aime pas attendre, j'aime pas construire... je veux détruire ou gagner tout de suite ! Sinon, on emmène les portables dans le bus en tournée et on fait des concours avec les autres membres du groupe... Tetris, c'est le seul truc qui nous calme...

On met même du fric en jeu, pour ajouter un peu de piment. En plus, un de nos grands fantasmes, surtout depuis que notre maison de disques, Sony, s'est lancée dans les jeux, ce serait de faire le jeu FFF... Ce serait mi-sexuel, mi-gore, avec des Surfer d'argent partout... et ça irait très vite, comme FFF !

— Tu es content de votre nouvel album, Free for Funk ?

— À mon avis, c'est un disque à écouter chez toi, à poil, avec un casque, sans que personne t'emmerde. Ce disque vient du fond de notre âme...

— Quand on voit votre clip, on pense au Surfer d'argent...

— Je suis un grand fan de BD. C'est ce qui m'a amené aux jeux vidéo. Mais ce que j'attends, c'est les jeux virtuels de qualité, des trucs aussi puissants que dans le film *Le Cobaye*...

SUPER NINTENDO

NOUS AVONS DISSEQUE UNE IDEE GENIALE

La véritable sensation des jeux d'arcade. Vous découvrirez que la seule différence entre le Super Advantage et les machines à sous, c'est la fente pour la pièce. Okay, on lui a donc ajouté un cordon extra long. La disposition des boutons et du stick vous sera familière et vous permettra d'affronter les plus durs combats de rue ou les plus terribles batailles pour la sauvegarde de l'univers. Si vous préférez les pads, vous allez adorer l'asciiPad. Dans les deux cas, nos manettes ont des fonctions que vous ne trouverez pas sur les machines à sous. TURBO FIRE, AUTO TURBO, et même RALENTI ont été spécialement conçues par ASCIIWARE pour une maîtrise des meilleurs jeux. SUPER ADVANTAGE et asciiPad pour la Super NES. *LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.*

ASCIIWARE™

©1993 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O.Box 6639, San Mateo CA 94403, USA. ASCIIWARE et asciiPad sont des marques deposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System et Super Advantage sont des marques deposées de Nintendo

Boutiques spécialisées appeler le 20 87 58 08

Incroyable !

Venez aux Galeries Lafayette ou aux Nouvelles Galeries...

Pour l'achat d'un jeu Indiana Jones et la Dernière Croisade (NES ou Game Boy) et sur présentation de ce bon, vous recevrez la super lampe torche Indiana Jones* !

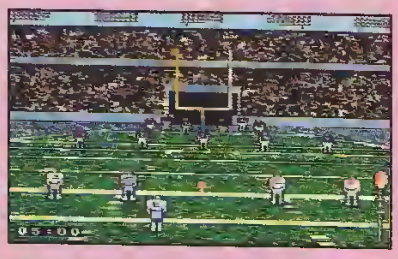
* dans la limite des stocks disponibles.

Offre valable dans toutes les Galeries Lafayette et Nouvelles Galeries participant à l'opération à partir du 20 décembre 93 et jusqu'au 31 janvier 94.

PO 37

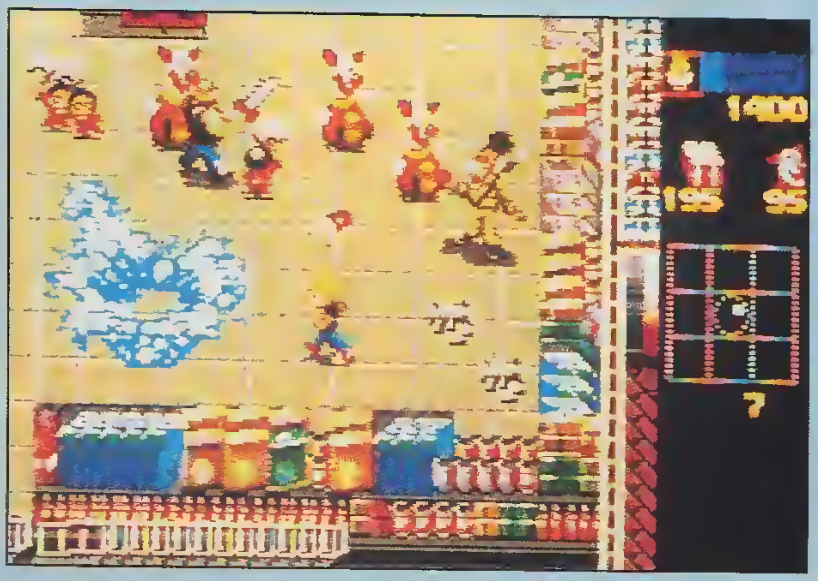
SN/MD NFL QUATERBACK CLUB — ACCLAIM FÉVRIER

Dans la série « sport pas trop porteur chez les Frenchies », on a du mal à trouver mieux que le foot US. Pour être franc, je ne vois que le base-ball, le sumo et le cricket pour faire pire. Cela n'empêche pas Acclaim de prévoir la commercialisation d'une simulation de ce noble sport pour le début de l'année prochaine. NFL Quarterback Club innove en montrant la partie depuis le point de vue du quarterback, en 3D isométrique. Partenariat avec la NFL oblige, vous aurez le choix entre les principaux Quarterback américains. Chacun d'entre eux dispose de ses propres caractéristiques, qui peuvent être améliorées au cours d'une phase d'entraînement. Au chapitre du gadget, on retrouve les danses rituelles après les touchdown. Bref, tout cela a l'air tout à fait correct mais John Madden n'est pas un adversaire négligeable. Verdict du choc des colosses lors de la sortie du challenger.



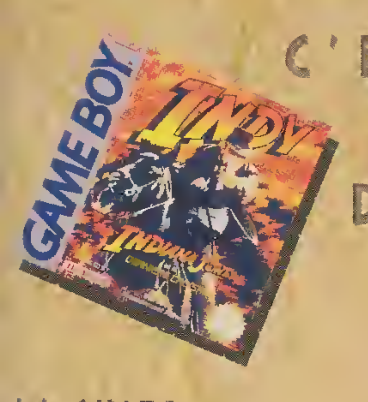
MD MEGADRIVE — ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS — KONAMI FÉVRIER

Zombies Ate My Neighbors est un jeu de recherche et de tir dans le genre d'Alien Breed ou de Gauntlet. La grosse nouveauté vient de l'ambiance délicieusement horrible qui se dégage de cette charmante cartouche. Zombies en putréfaction, momies, gamins armés de hache, loups-garous, psychopates « massacreurs à la tronçonneuse », blobs... les ennemis sortent des pires série B. Seul ou à deux, vous pourrez allégrement blaster ces cohortes de morts-vivants sous un chouette clair de lune blafard. À signaler qu'il sera possible de jouer avec les nouveaux paddles à six boutons. Dans ce cas, l'ergonomie se verra améliorée.



LA SOLUTION DE L'ÉNIG
VOUS DONNERA LE
D'UNE VILLE DE
OÙ VOUS PARTIREZ
PENDANT UNE S

L'ÉNIGME
C'EST DANS CETTE
QU'INDIANA J
DÉCOUVRE LA
DU CHEVAL



LA SUITE

DANS LE

PROCHAIN

NUMÉRO

DE PLAYER ONE

LES L

1ER PRIX
1 VOYAGE D'UNE
POUR 3 P

1 AB
ET DES

POUR
· COMPOS
· TAPET
361

RENDEZ-VOUS sur le 3615 Player One !

- Dialoguez en direct avec LUDIKA tous les mercredis de 16 à 18 h.
- Consultez le sommaire du prochain numéro de Player One dès le 1er janvier 1994.
- Correspondez avec tous les journalistes de la rédaction.

Ils ont joué sur le 3615 Player One et ils ont gagné un CD : la bande originale de Cliffhanger, le dernier Stallone. Pierre LEMOINE de Valenciennes, Guillaume BUISSET d'Auchel, Christian PERRON de Clichy, Florent DHENNIN de Bergerac, Adrien ROUCHON de Saumur, Philippe VINSAC d'Alairac, Charles LAUBIGNAT de Nantes, Jean-David HAAG de Ribeauville, Nicolas PARMENTIER de Plufur.

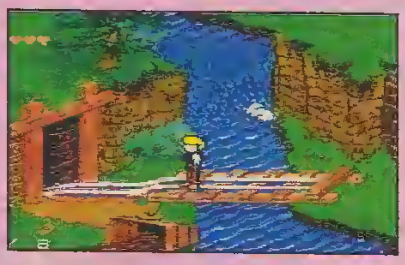
MD MEGADRIVE — ETERNAL CHAMPIONS — SEGA FÉVRIER

Désirant sortir à son tour un jeu de combat qui soit une référence, Sega développe Eternal Champions. Un pur esprit réunit les neuf meilleurs combattants de différentes époques et les invite à participer à un tournoi. Le gagnant se réincarnera et aura ainsi le pouvoir de modifier le cours du temps et de rééquilibrer la balance entre le Bien et le Mal. Au moins, le scénario ne manque pas d'originalité..

La réalisation, elle, est plutôt prometteuse. La vitesse du jeu est modifiable et les personnages disposent d'une panoplie de coups conséquente (le paddle six boutons est utilisé)... Le jeu semble de tenir la route.

La version que nous avons testée n'était pas complètement terminée, aussi, ne pouvons-nous pas en dire beaucoup plus. Mais si la jouabilité est au rendez-vous (c'est tout de même l'élément le plus important), Eternal Champions devrait combler les possesseurs de Megadrive. À suivre...

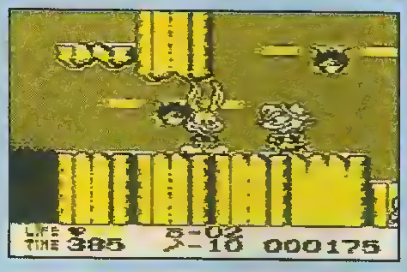
SN SUPER NINTENDO — YOUNG MERLIN — VIRGIN FÉVRIER

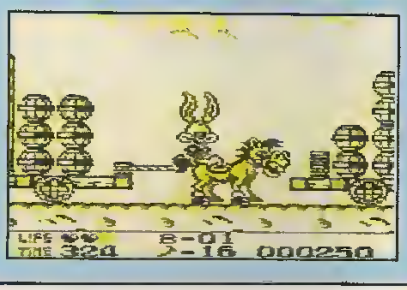


Avec Young Merlin sur Super Nintendo, entrez dans un monde enchanté mais pas tranquille du tout. Young Merlin inaugure un nouveau genre du jeu de rôle-aventure. Plus de textes, plus de menus d'options à ne plus savoir qu'en faire, tout se fait de manière graphique. Ainsi, lorsque vous vous trouvez face à un monstre les manipulations et l'arme à choisir sont indiquées sur l'écran. Les débutants qui n'ont pas envie de passer dix heures à s'entraîner à maîtriser toutes les options du jeu ou à lire des tonnes de texte seront ravis. Les graphismes, très beaux, font parfaitement ressortir le côté féerique de votre quête. Young Merlin dispose-t-il de la même durée de vie que ses petits camarades plus classiques ? Toute la vérité dans quelques mois.

GB GAME BOY — TINY TOON ADVENTURES 2 — KONAMI JANVIER

Revoilà notre ami Buster Bunny sur Game Boy ! L'ignoble Max Montana se lance dans le cinéma en produisant des films de samouraï, de science-fiction, d'horreur et un western. Il veut ridiculiser notre petit lapin préféré. Heureusement, Buster est malin comme un singe (incroyable pour un lapin) et déjoue tous les plans du méchant. Il ira jusqu'à créer lui-même son propre film. Les situations cocasses et les touches d'humour sont toujours à l'honneur. Les graphismes sont un peu plus travaillés que dans la première version et l'on ne va pas s'en plaindre. Bref, un jeu qui semble très sympa. On vous en reparlera incessamment sous peu.

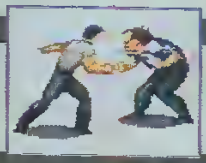




ACCROCHEZ-VOUS!

Action, aventure: Basé sur la superproduction avec Sylvester Stallone, un jeu bourré de terroristes armés jusqu'aux dents, de chutes de pierres et d'avalanches mortelles qui vous rendront la vie impossible.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02
*2,19 F/minute



ony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company ©1992 Sony
lectronic Publishing Company Cliffhanger video game © 1993 Sony Electronic Publishing Ltd
LIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B V and used by Sony Electronic Publishing Company
nder authorisation All rights reserved Megadrive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd
ame Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo

Mortal Kombat sur le 3615 Player One !

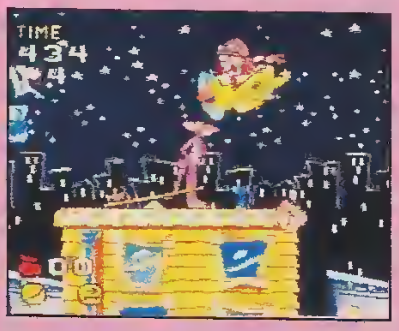
Testez vos connaissances en arts martiaux et gagnez 30 CD Audio Mortal Kombat.

SN SUPER NINTENDO — MYSTIC QUEST — NINTENDO JANVIER

Si, tel Wonder Fra, vous vous frappez tous les matins la tête contre un mur (ah oui, bien sûr, ça laisse des traces, n'est-ce pas Wonder ?) en hurlant : « Mais pourquoi n'importent-ils pas plus de jeux de rôle sur Super Nintendo ? », vous allez frôler la syncope en apprenant que Mystic Quest arrive au début de l'année prochaine. Mystic Quest ? Oui, vous avez bien lu : Mystic Quest est bien le nom européen choisi pour désigner Final Fantasy, une saga culte outre-Atlantique. Ce volet qui n'est pas le plus récent de la série constitue la

meilleure initiation possible au jeu de rôle. Textes en français et scénario assez directif, tout a été fait pour que le jeu plaise aux débutants... et remporte le même succès que le Mystic Quest de la Game Boy.

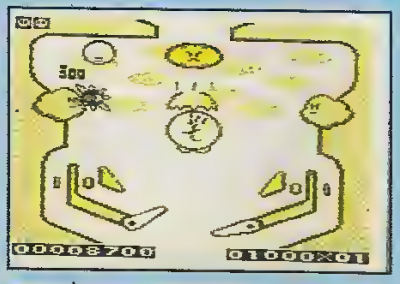
SN/MD — PINK GOES TO HOLLYWOOD — UBI SOFT FÉVRIER

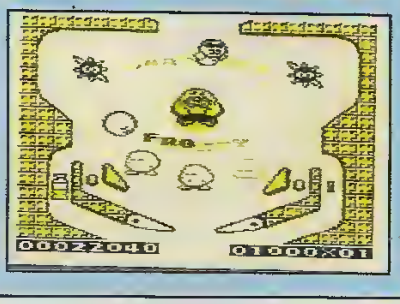


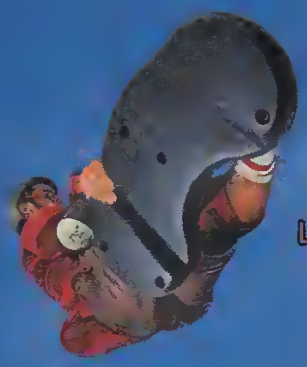
Voilà ! Avec Pink Panther sur Super Nintendo, notre panthère rose peut elle aussi se vanter d'avoir son propre jeu sur console. Miss Pink Panther se retrouve dans les studios de cinéma de la MGM. Les tableaux sont délirants faisant à chaque fois allusion à un film connu. Les décors sont absolument fabuleux et très colorés. La réalisation est telle qu'on est projeté en plein cartoon. Tous les éléments qui ont fait le succès de ce félin sont présents : humour et musique célébrissime. Au premier abord, ce soft paraît assez classique mais les amoureux de la panthère longiligne seront loin d'être déçus. Un test complet à venir dans le prochain *Pink Player One*.

GB GAME BOY — KIRBY PINBALL — NINTENDO JANVIER

Vous vous souvenez certainement de Kirby, ce petit bonhomme tout rond qui aspirait ses ennemis et les recrachait avec fureur. Eh bien puisque la mode chez les constructeurs de consoles est de recycler leurs héros phares dans d'autres jeux (Yoshi's Cookie, Dr Mario, Yoshi's Safari, Sonic Spinball, Dr Robotnik), on n'allait pas se gêner pour faire la même chose avec Kirby. Ce jeu est une simulation de flipper, les bonnes vieilles machines de notre jeunesse passée dans les bars. Au départ, vous aurez accès à trois tableaux différents. Ça semble très sympa et devrait faire passer quelques heures agréables en compagnie d'un perso tellement mignon. Et plus si affinités...







LA VIE SERAIT MERVEILLEUSE SI TOUT ETAIT AUSSI FACILE QUE DE JOUER

AUX JEUX VIDEO AVEC MON ASCIIPAD MD

Ceux qui disent que la vie est injuste ont dû se faire rouler dans la boue par un asciiPad MD. **TIR TURBO** avec jusqu'à 24 coups par seconde, **AUTO TURBO MAINS LIBRES**, **CONTROLE DE RALENTI**, décidément, vous ne laisserez aucune chance à votre adversaire! De plus, son look est génial et sa forme est conçue pour qu'à aucun moment il ne vous lâche. asciiPad MD, il n'y a plus de justice!

NOUVEL ASCIIPAD MD par ASCIIWARE™ pour sega MEGA DRIVE et MEGA CD

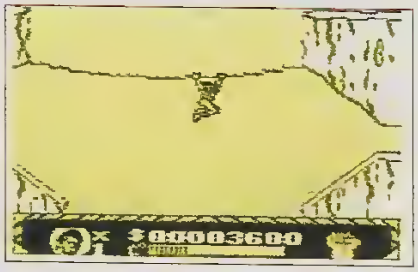
LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE et asciiPad sont des marques deposees de ASCII Entertainment Software Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises LTD

LES PADDLES A INFRAROUGE

Pour être à la mode, coupez les câbles et adoptez l'infrarouge. Dénommé « Dual Turbo », le luxueux modèle d'Acclaim se compose de deux pad à infrarouge. Environ 500 F pour Super Nintendo et Megadrive. Cheetah s'y colle également avec le Pro-10. Exclusivement destiné à la Megadrive, il adopte une solution originale : plutôt que de fournir deux pad, Cheetah a préféré fournir un seul paddle à infrarouge muni d'un port sur lequel vous connectez une manette classique. Le modèle en prévision chez Sega comptera six boutons et sera commercialisé à un prix très agressif. On l'attend pour vous faire un comparatif complet.

SONY JOUE LES PÈRES NOËL

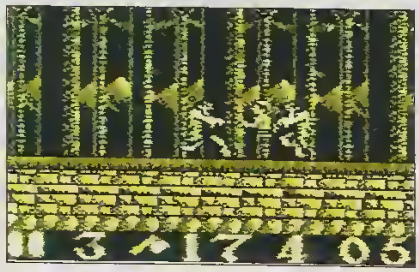


Cliffhanger sur Game Boy

L'année 94 sera-t-elle l'année Sony ? Le célèbre fabricant japonais a en effet annoncé officiellement qu'il sortirait mi-94 une console de jeu 32 bits à base de CD-Rom.

En attendant d'avoir des infos vérifiées sur cette nouvelle machine, intéressons-nous plutôt aux principaux jeux que devrait distribuer Sony d'ici le mois de janvier.

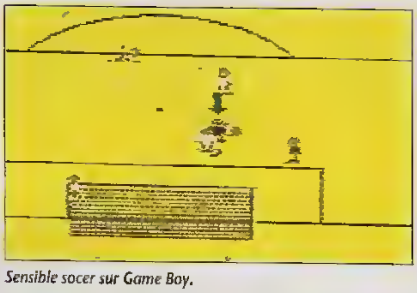
C'est la Game Boy qui remporte la palme avec le plus grand nombre d'adaptations vraiment bien réussies. On retrouve donc Cliffhanger avec, en vedette, Sylvester Stallone dans un beat'em up alpestre où notre héros devra bastonner des gros méchants venus récupérer un paquet de fric paumé sur les cimes. L'autre balèze en noir et blanc à arriver sur la portable de Nintendo, c'est Schwarzie qui, bien évidemment, fait lui aussi usage de ses muscles dans un jeu inspiré de son dernier (et pas très bon) film *Last Action Hero*. On change de registre, on enfourne son dentier et on passe à Dracula, toujours sur Game Boy, pour un jeu de plate-



Dracula sur Game Boy

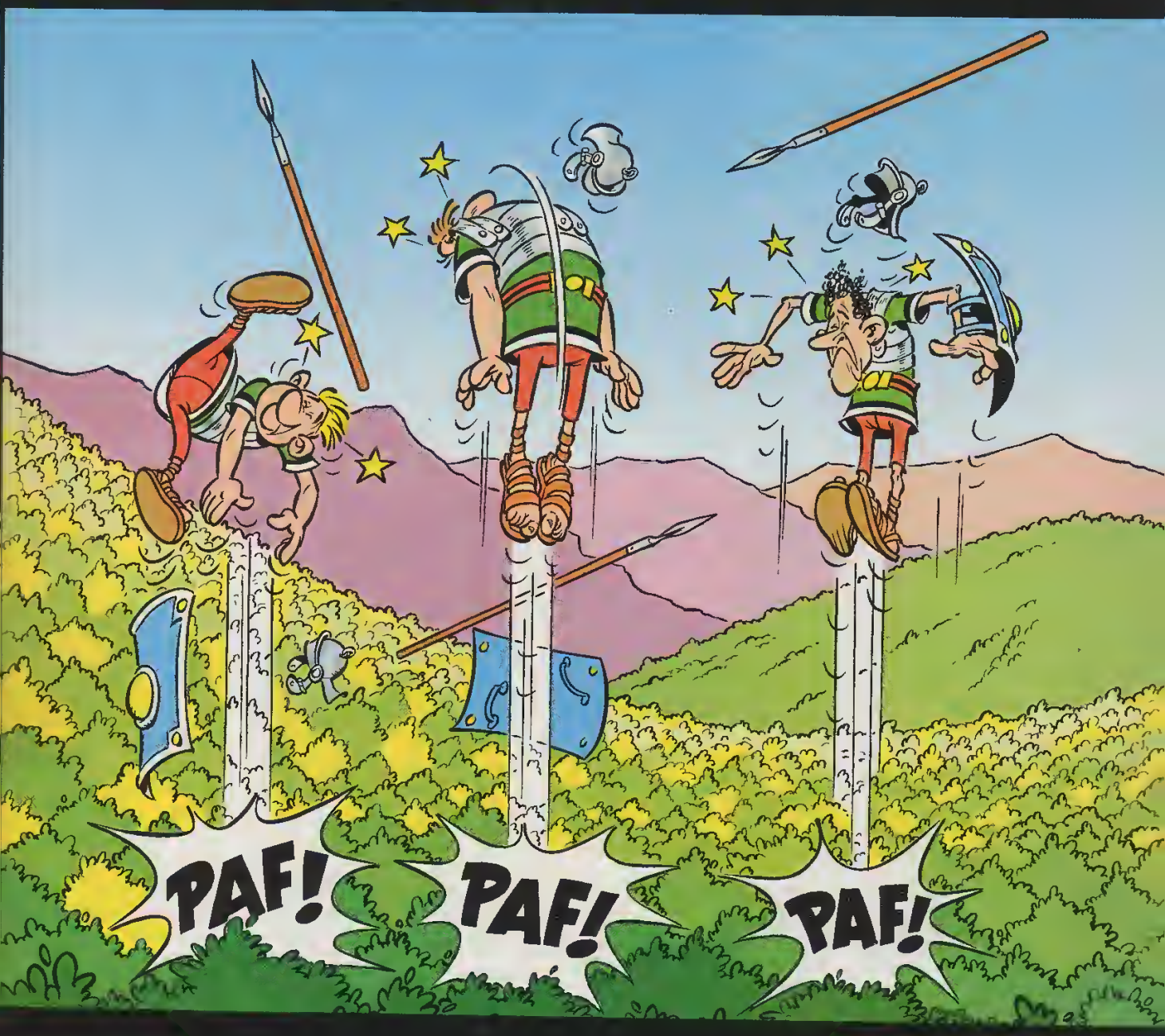
forme classique où vous devrez affronter des fantômes, des zombies et autres personnages aussi réjouissants ! Brrrrr... On finit cette revue de détail Game Boy avec Sensible Soccer dont vous pouvez lire le test sur Megadrive dans ce même numéro.

On passe à la Super Nintendo avec le très attendu Equinox et sa fameuse utilisation du mode 7. C'est un jeu d'arcade/aventure à la Solstice, entrecoupé de scènes de baston. On termine avec Skyblazer, un très bon et surtout très beau jeu de plate-forme/beat'em up qui n'est pas sans rappeler les meilleures réalisations de Capcom, et ce n'est pas un petit compliment. À suivre...



Sensible socer sur Game Boy.

Sky blazer sur Super Nintendo



SEGA LANCE LE PREMIER JEU
DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS
A DÉCOLLAGE VERTICAL.

Astérix
enfin disponible sur megadrive

SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI

ON SOURIT SUR CANAL SEGA

Sega annonce la disponibilité d'une souris d'ici la fin de l'année. Commercialisé à un prix avoisinant 250 F, cet accessoire ne manquera pas d'intéresser les amateurs de wargames et de simulations, nombreux sur cette machine. On attendra, pour se faire une opinion définitive, de toucher l'engin et surtout de savoir avec quels jeux il sera possible de l'utiliser. Pour le moment en effet, seul le nom de Populous II est avancé par Sega France, ce qui limite fortement l'intérêt du rongeur.

MD MEGADRIVE — TOE JAM AND EARL — SEGA JANVIER

Je ne voudrais pas avoir l'air désagréable mais on ne peut pas dire que le premier Toe Jam and Earl ait marqué les esprits. Le charisme indéniable des héros et l'humour qui parsemait leurs aventures étaient gâchés par un soft zarbi et pas très jouable. Ce second épisode corrige le tir en prenant la forme d'un jeu de plate-forme plus classique mais toujours aussi drôle. La jouabilité, bien que toujours imparfaite, est en net progrès et il y a gros à parier que vous ne résisterez pas longtemps au charme décapant de nos deux compères.

ADDAMS FAMILY 2 !

Ah, la bonne nouvelle ! Gomez, Morticia, Wednesday, Pugsley, Onc' Fester, etc., bref, les Addams au grand complet reviennent sur vos écrans à partir du 22 décembre dans un nouveau film chouettement intitulé « Les Valeurs de la famille Addams » ! Cette bonne et belle chose raconte la naissance d'un nouvel Addams, le mariage d'Onc' Fester (avec une tueuse totalement psychopathe) et les vacances saignantes de Wednesday et de Pugsley dans un summer camp complètement beauf. Les architectes de cette nouvelle adaptation ciné de l'univers du dessinateur Charles Addams rusent comme des bêtes : le début du film est, en effet, assez mou. Les spectateurs sont donc complètement pris, par surprise, par la suite du film, qui attaque avec une jubilation diabolique des valeurs sacrées de l'american way of life comme les DA Disney, Michael Jackson et les summer camps. On souscrit donc (et même plutôt deux fois qu'une) aux Valeurs de la famille Addams !

NOËL CHEZ LES MUPPETS

Cette transposition très libre de l'univers de Charles Dickens au pays des Muppets constitue sans doute une des meilleures surprises de cette fin d'année. Poétique, charmant, avec plein d'effets spéciaux remarquables, ce film bénéficie — en plus — d'une prestation du grand acteur britannique Michael Caine. C'est tout à fait familial et vivement recommandé !
À partir du 15 décembre.

Oubliez les rongeurs de compétition et les chats tigrés turbo. Wiz 'n' Liz est la chose à quatre pattes la plus rapide.

Ce sont les plus grands magiciens de la planète Pum. Mais lorsque leurs Wabbits domestiques sont lâches, il ne leur reste plus qu'à parcourir le pays pour les récupérer.

C'est l'aventure la plus rapide et folle jamais vue sur écran. Des sorts par centaines, des sous-jeux géniaux et un jeu à un ou deux joueurs dessiné à faire chauffer votre console. Les sorts Wabbit Wescue complètement dingues de Wiz 'n' Liz amuseront tout le monde.

Attrapez-les maintenant sur Amiga et Megadrive — si vous le pouvez.

VOUS VOULEZ DE LA VITESSE ? EN VOILÀ, AVEC WIZ 'N' LIZ.

LA MEGADRIVE PASSE LA SIXIÈME

Longtemps cantonnée aux trois boutons standard de son paddle, la Megadrive a fini par succomber à la mode du six boutons. Toutes les nouvelles manettes qui sortent chez Sega (et bientôt, on peut l'escompter, chez les autres fabricants de joypads) incorporent six boutons. En toute bonne logique, le nombre de jeux gérant cette possibilité est en expansion : après SF II', c'est au tour d'Ultimate Soccer et de Davis Cup Tennis d'utiliser les trois touches supplémentaires pour réaliser des coups spéciaux ou obtenir directement certaines options. Zombies Ate My Neighbors fera de même.

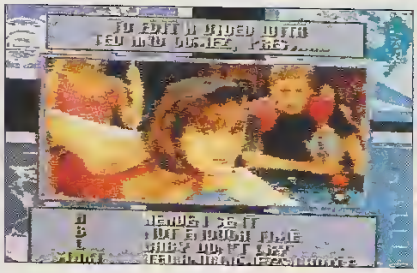
SOUND AND VISION

Le mega CD tente de sortir du jeu « pur et dur » avec trois produits très originaux : Make my Video with INXS, Kris Kros et Power Factory. Ces compacts sont des simulations de montage de clips. En clair : vous êtes en présence d'extraits de vidéos diverses et votre but est de monter ces « bouts d'images » à l'aide de divers effets spéciaux de base, pour en faire des clips complets sur la musique d'un groupe connu. C'est drôle deux minutes, mais on a vite fait de se lasser. Bref, dans la famille plantage, nous avons à faire à de gros calibres. Dommage mais, franchement, l'intérêt de ces « choses hybrides » est tellement faible (surtout vu le coût de l'achat) qu'on ne peut vraiment pas vous les conseiller.

Power Factory

INXS

Kriss Kross.



INXS.

ILS SONT ARRIVÉS !

Au fait de nos délais de bouclage et pour vous apporter les dernières news, nous testons souvent les jeux avant leur sortie dans le commerce en nous basant sur les plannings des éditeurs. Seulement parfois, lesdits éditeurs retardent la parution d'un jeu, alors que le journal est déjà sous presse. Souvent, le report se limite à un petit mois mais il arrive qu'une cartouche glisse sur une durée nettement plus longue.
Petit point sur les retardataires.

Viennent de sortir au moment où ils étaient sous presse :
- F1 sur Megadrive. Testé dans Player One n° 33. Note : 92 %.
- Davis Cup Tennis sur Megadrive. Testé dans Player One n° 34. Note : 76 %.
- Nigel Mansell's Grand Prix sur Super Nintendo. Testé dans Player One n° 33. Note : 85 %.

Devraient sortir dans le courant du mois :
- F1 Pole Position sur Super Nintendo. Testé dans Player One n° 34. Note : 91 %.
- Lost Vikings sur Super Nintendo. Testé dans Player One n° 33. Note : 90 %.
- T2 the Arcade Game sur Megadrive. Testé dans Player One n° 27. Note : 85 %.
- Pong sur Game Boy. Testé dans Player One n° 33. Note : 82 %.
- Felix the Cat sur Game Boy. Testé dans Player One n° 33. Note : 80 %.

Signalons par ailleurs que la sortie de l'excellent Landstalker, testé dans le numéro précédent, a été encore décalée : le meilleur jeu de rôle-aventure sur Megadrive n'atterrira pas dans les entrepôts avant la fin du mois, au plus tôt... mais ses textes seront traduits en français.

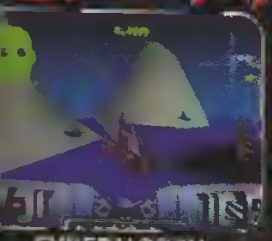
TOUT SAVOIR ET GAGNEZ UNE JAGUAR SUR LE 36.68.70.15

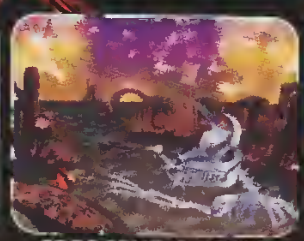
RETOUR 2048 le spécialiste ATARI présente

JAGUAR™

LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX 64-BIT DISPONIBLE EN AVANT-PREMIERE

LA CONSOLE JAGUAR + CYBERMORPH = 1 790 F.


CYBERMORPH


CRESCENT GALAXY

CHECKERED FLAG

TINY TOON...

SPECIALISTE JAGUAR & LYNX.
GAMES 2048
28, AV. DE LA RÉPUBLIQUE
75011 PARIS
Métro : RÉPUBLIQUE

JAGUAR ☆ CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLELE 64 BITS RISC ☆ HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION 106,4 Mo PAR SECONDE ☆ PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLE À UN BLITTER ☆ PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS ☆ TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS/SEC. ☆ EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS/SEC. ☆ SON 16 BITS STEREO ☆ TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK ☆ EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE... ☆ VERSION FRANCAISE PERITEL ☆ GARANTIE ATARI ☆ CD-ROM EN 1994 ☆ PRISE RESEAU ☆ LIVREE AVEC UNE MANETTE

LYNX

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS A PRIX SYMPA

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 3615 RETOUR2048

☐ Je joins un chèque ☐ Je joins un mandat postal ☐ Je paie par C.B : N°..... (date d'expiration C.B .....)
Nom..... Prénom..... Adresse.....
CP..... VILLE.....
Signature obligatoire :

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F)

Pour commander par minitel 3615 RETOUR2048

Nous sommes aussi spécialiste FALCON, et centre technique agréé ATARI. Réparations express, contactez-nous au 43 38.00.33

ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.15

NOUVEAU !

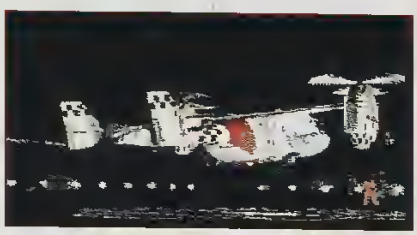
36 70 77 33, la hot-line de tous les players en galère !

Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33.

Vous pourrez alors exposer votre problème sur n'importe quel jeu, sur n'importe quelle console. *Player One* se charge de vous répondre en 48 heures. Le plus dur sera de patienter...

MICROCOSM FAIT LE BEAU SUR MEGA CD

Les titres sur Mega CD commencent à s'extirper du syndrome «Je prends un jeu, je change la musique et j'obtiens un beau CD tout neuf ». Développé initialement sur FM-Town, un micro bridé surpuissant, le dernier-né de Psygnosis utilise en effet tout un florilège de techniques graphiques et sonores qu'il n'est possible d'obtenir que sur compact. Rien de révolutionnaire pourtant à la base : il s'agit d'un jeu de tir en 3D « sprite » à la Afterburner qui vous met aux commandes d'un vaisseau miniaturisé arpentant les artères d'un homme en danger de mort. Toute l'originalité vient du rendu des décors, réalisés en images de synthèse précalculées. Ajoutez-y des séquences intermédiaires de toute

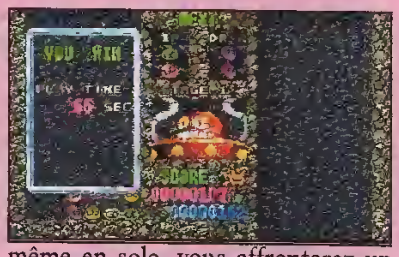


beauté, un véritable film vidéo de six minutes genre *Blade Runner* en guise d'introduction et une bande sonore planante : vous obtiendrez un jeu très beau, complètement hors normes.

Le passage sur Mega CD ne s'est pas fait sans douleur : réalisées initialement en 256 couleurs, les images perdent forcément un peu de leur panache mais l'ensemble conserve sa tonalité fascinante. Reste à voir l'intérêt de jeu qui semble assez limité au premier abord. Belle démo ou grand shoot them up ? Après une petite heure de pratique, on pencherait plutôt pour la première réponse. Mais attendons le test complet annoncé pour le mois prochain, afin d'émettre une opinion définitive.

MD MEGADRIVE — DR ROBOTNIK — SEGA JANVIER

Exception faite de Columns, la Megadrive n'est pas très gâtée en matière de clone de Tetris. Les amateurs de réflexion rapide salueront donc de manière tonitruante la venue prochaine d'une cartouche qui s'annonce comme le casse-tête le plus accrocheur de cette console. Selon le sempiternel principe inventé par Alexey Pajitnov, Dr Robotnik vous demande de regrouper des formes qui tombent dans une cuve afin de les faire disparaître. Seulement ici,



même en solo, vous affronterez un adversaire présent dans la cuve d'à-côté. Chaque pièce qui disparaît se retrouve dans le camp de l'ennemi. Chaude l'ambiance, chaude !

SI VOUS VOYEZ UN HERISSON PLANER, NE VOUS INQUIETEZ PAS, C'EST QU'IL EST SOUS L'EFFET DE LA 3D.

SONIC CD SUR

[MEGADRIVE + MEGA CD]

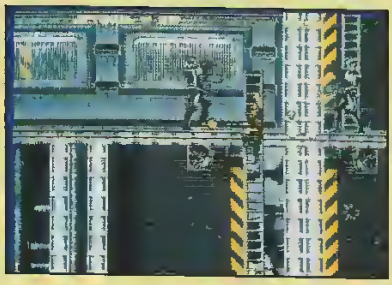
LA CLAQUE INTERACTIVE

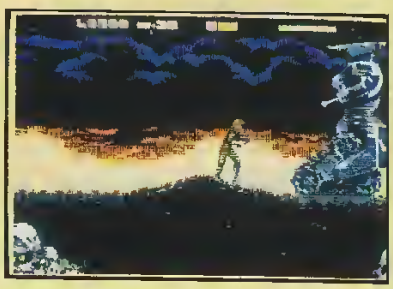
ASCII JOUE LES GROS BRAS

ASCII, géniteur du fameux ASCII Pad, suit Sega en lançant deux manettes six boutons pour la Megadrive. Comme son nom l'indique, l'ASCII Pad MD-6 est une déclinaison de l'ASCII Pad nantie de trois touches supplémentaires. Quant au Fighter Stick MD-6, il s'agit d'un joystick d'arcade aussi esthétique qu'agréable à utiliser. Une version Super Nintendo est déjà en vente aux States : elle devrait arriver en France au début de l'année prochaine.

MCD MEGA CD — TERMINATOR CD — VIRGIN JANVIER

L'excellent Terminator quitte la cartouche sur laquelle il s'est taillé une jolie réputation et passe avec armes et bagages sur le Mega CD. Il sera difficile, dans de telles conditions, de parler de jeux exploitant réellement les capacités du support mais Virgin se démarque au moins par un certain effort pour apporter autre chose qu'une meilleure musique. Les concepteurs ont en effet profité de cette adaptation pour incorporer des extraits vidéo tirés du film (le premier, celui dans lequel Schwarzie faisait encore le méchant) et surtout pour doubler le nombre de niveaux. Histoire de vous mettre dans le bain, la tuerie se déroule sur fond de hard et de nouveaux sons ont été ajoutés durant l'action.





BLANCO : BALLON OVALE ET JEUX VIDÉO

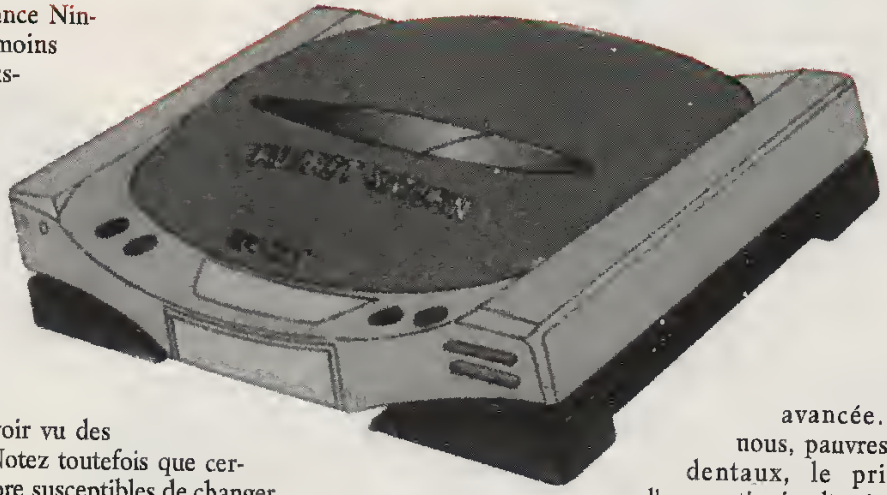
Autour de Serge Blanco, Lib, Yoda et Iggy.

Pour présenter la simulation de rugby qui porte son nom, Serge Blanco, l'ex arrière du XV de France, a accepté de répondre aux questions de la presse. Portrait d'un rugbyman qui ne crache pas sur un petit Mario Kart.

Player One — Aimez-vous les jeux :
Serge Blanco — Bien sûr, on joue beaucoup à la maison, sur NES, Gameboy et Super Nintendo. Forcément, à l'origine, c'était pour faire plaisir aux enfants mais depuis tout le monde s'y est mis. Ma femme a même fini Zelda deux fois.
— *Lisez-vous la presse spécialisée ?*
— Nous achetons toute la presse ludique. C'est normal. Les jeux coûtent tellement cher qu'on n'a pas vraiment le droit à l'erreur. D'ailleurs, je pousse mes enfants à vendre leurs vieux jeux avant d'en acheter d'autres.
— *Et en tournoi, les rugbymen jouent beaucoup ?*
— Non. Le Rugby, c'est autant un mode de vie entre copains, qu'un sport. La troisième mi-temps, c'est important, chez nous. Or, qu'on le veuille ou non, le jeu vidéo reste quand même un loisir qui se pratique seul ou en petit groupe.
— *Vous êtes beaucoup intervenu pendant la création de Blanco Rugby à en croire les gens de chez Ludi.*
— Oui, forcément. Comment voulez-vous que je mette mon nom sur un mauvais produit ? Je ne veux pas qu'un gosse qui aime le rugby puisse se dire : « Blanco m'a roulé ». Alors, je n'ai pas arrêté de faire des échanges de fax avec Ludi, de leur demander de faire tel ou tel ajout, telle ou telle retouche. Mais bon, au final, le jeu tient bien la route. On aime ou on n'aime pas mais franchement c'est un jeu dont je n'ai pas honte.
— *Que pensent vos enfants du jeu ?*
— Ils ne l'ont pas encore vu, je le leur rapporte ce soir. J'attends de voir leur réaction. Mais je pense qu'elle devrait être positive.

SATURN
SEGA ROMP LA LOI DU SILENCE

L'annonce fracassante de l'alliance Nintendo/Silicon Graphics a au moins une retombée immédiate : pousser Sega à dévoiler ses projets de console 32 bits. Au mutisme sans appel du constructeur nippon, succède donc une liberté de dialogue centrée autour d'une idée force : notre bébé n'est peut-être pas 64 bits mais au moins, il existe, lui. Il est vrai que le projet Saturn semble, aux dires des rares personnes à avoir vu des prototypes, déjà bien avancé. Notez toutefois que certains choix techniques sont encore susceptibles de changer.



Un des designs possibles de la Saturn, vu par notre dessinateur

Développée en coopération avec Hitachi, la Saturn dispose de capacités qui n'ont rien à envier aux bornes d'arcade les plus puissantes. À l'instar de la 3DO, elle adopte un processeur 32 bits à architecture RISC. Il s'agit donc d'une véritable bête de course qui devrait donner toute sa mesure dans les calculs 3D, d'autant qu'une puce dédiée à ce type d'opérations viendra épauler le processeur principal. Coté graphisme, la machine peut afficher 16,7 millions de couleurs simultanément.

La présence d'un port cartouche n'est pas encore arrêtée. En revanche, Sega compte bien fournir un CD-Rom en standard, à condition de pouvoir maintenir un prix de vente inférieur à 400$. Le lecteur pressenti est un modèle à quadruple vitesse transférant les données à la vitesse de 600 Ko/s (contre 300 pour la 3DO et 150 pour le Mega CD). Histoire de minimiser les accès au disque, et donc les temps d'attente, il serait doté d'une mémoire tampon de 4 Mo (32 Mbits) qui viendraient s'ajouter aux 3 Mo (24 Mbits) de la machine : à titre de comparaison, le Mega CD ne dispose que de 750 Ko (6 Mbits).

Sega compte fermement sur son nouveau poulain pour s'imposer sur le marché japonais, éternel talon d'Achille de la marque. Un marché sur lequel les positions du papa de Sonic se sont encore dégradées avec l'échec du Mega CD (échec qui aurait d'ailleurs entraîné, selon des rumeurs insistantes, l'abandon de tout développement japonais — mais heureusement pas occidental — sur cette machine). D'où l'intérêt de lancer la nouvelle machine le plus vite possible chez les nippons. À quelle date ? La fin de l'année 1994 est avancée. Pour nous, pauvres occidentaux, le principe d'une sortie simultanée Europe-USA pour 1995 est acquis. Début ou fin 95 ? Nul ne le sait encore mais certains propos conduisent à penser que, dans le but d'étouffer dans l'œuf les importations parallèles, Sega ferait tout son possible pour réduire au maximum le décalage entre les différents continents.

LES PREMIERS JEUX PRÉVUS

- Virtua Racing
- Virtua Fighters
- Sonic

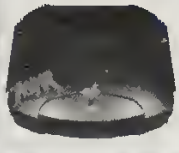
100 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX À GAGNER !

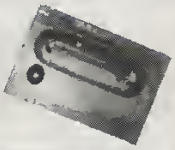
Spécial Noël

Joue et gagne en appelant au :

36.68.11.66

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar





C'est facile, appelle vite au :

36.68.10.39

Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO,...

Et choque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615** 7 SUR 7

MEPROCOM - 2,19 F une minute

LA NOTATION DE « PLAYER ONE »

Dans *Player One*, les notes des tests de jeux sont subjectives et exprimées en pourcentages. Elles tiennent compte également des différentes capacités techniques de chaque console. Voici un petit tableau indicatif des échelles de pourcentages...

De 0 à 24 % : à jeter d'urgence !

De 25 à 49 % : aucun intérêt.

De 50 à 59 % : jeu moyen.

De 60 à 79 % : bon jeu.

De 80 à 89 % : jeu excellent.

De 90 à 98 % : jeu hors du commun.

De 99 à 100 % : jeu mythique !

DUNE

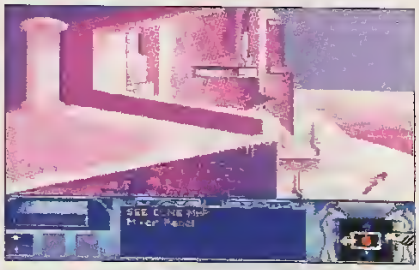
TEMPÊTE DE SABLE SUR MEGA CD

Après maints et maints reports, Dune semble enfin sur le point de sortir. Nul ne s'en plaindra tant cette création, dues à l'une des équipes françaises les plus inventives et les plus dynamiques du moment dispose de tous les atouts pour devenir l'un des jeux phares du Mega CD.

Le jeu colle fidèlement au film de

David Lynch, lui-même inspiré du livre culte de Frank Herbert. Il se déroule sur Arrakis, la planète des Sables. Jouant le rôle de Paul Atréide, vous devrez rechercher des tribus frémens, les convaincre de vous suivre puis gérer au mieux leurs activités en leur demandant de produire de l'Épice, fabriquer des armes ou encore cultiver des végétaux. Outre ces aspects jeu d'aventure et simulation économique, le jeu présente également un côté wargame : vous devrez former une armée suffisamment puissante pour expulser

Harkonnen, votre ennemi juré, hors d'Arrakis. Riche et passionnant, Dune s'offre en plus le luxe d'être très beau. Les capacités du CD ont permis d'inclure une intro vidéo extraite du film, des séquences en images 3D précalculées ainsi que des graphismes somptueux, bien que parfois limités en couleurs. Coup de chapeau à la bande son, d'inspiration new-age, et aux dialogues, intégralement doublés dans plusieurs langues, dont le français. Tiens, pendant que j'y pense : si quelqu'un a le numéro de la princesse qui fait 90-60-90, ça m'intéresse.



Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

DRAGON BALL Z

GRATUIT pour l'ouverture

Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat !

*A Montparnasse - Offre valable dans la limite des stocks disponibles

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

NOUVEAU ! Magasin agrandi

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU ! Magasin agrandi

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les jours même le dimanche

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

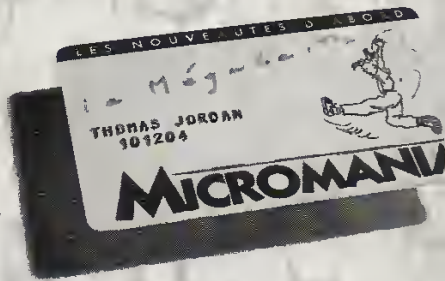
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 , Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

MICROMANIA LILLE V2
Centre Ccial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58
Ouvert les dimanches 5, 12 et 19 décembre

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Venez chercher le nouveau catalogue couleur, le Meganews n° 5 dans tous les magasins Micromania



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions

* Sauf sur les Consoles - Remise différée

Des jeux d'[illegible] Mégas disponibles dès la sortie de la console :
Alien Vs Preda[illegible] Galaxy - Checkered Flag - Tempest 2 000 - Raiden - Evolution etc.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
[illegible]ticipation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

[illegible]glement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement

N° de membre (facultatif)

[illegible]tourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

1 MEGADRIVE

Achetez votre Mégadrive ou votre Méga CD chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Mégavidéo Show n° 8

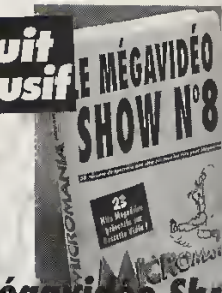
La Mégadrive 2
+ Aladdin
+ 2 manettes
995F

La Mégadrive 2
+ SF2'
+ 2 manettes
1190F

La Mégadrive 2
+ 3 jeux
+ 2 manettes
895F

Gratuit et Exclusif

Le Méga CD II
+ Road Avenger
1990F



Le Mégavidéo Sho
Plus de 20 titres présen sur cassette vidéo.
Gratuit pour 600F d'ach

Les Méga Tops Micromania

ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !

STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite !

FIFA FOOTBALL
Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs

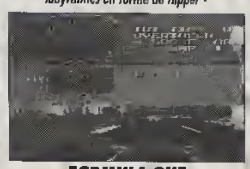
MORTAL KOMBAT
Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire.

SONIC SPINBALL
Votre aventure continue contre le terrible Robotnik ! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper !

ROBOCOP VS TERMINATOR
Vous incarnez Robocop et devez sauver l'humanité! Un jeu d'action ou vous combattez les Terminators, et libérerez des otages

JURASSIC PARK
Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroule différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



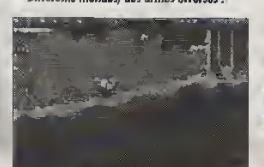
FORMULA ONE
C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul ou à 2 en écran splitté, il faut avoir le cœur bien accroché pour prendre le départ

DAVIS CUP TENNIS
Une des meilleures simulations de tennis du moment Pour 1 ou 2 joueurs Tous les coups du tennis sur 4 surfaces.

ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses .

LANDSTALKER
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax" . Vous incarnez Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor A ne pas rater

ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames



JAMES POND 3
Un jeu de plateforme digne du nom Très rapide, et très varié, votre héros doit arrêter un maniaque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète !

FLASHBACK
Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superbes action animée.

Les Tops Méga CD 2

Adaptateur CDX Pro
permet de jouer avec des jeux d'import
299F

SILPHEED
Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD Vous passerez dans des sous-sols, survolerez des bases gigantesques seul face à une dizaine de lasers, de vaisseaux et de missiles

THUNDERHAWK
Une révolution sur console dans la simulation de vol Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

DUNE
Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur

SONIC
De nouveaux décors, une bande son exceptionnelle, un Sonic hyper rapide ! Des pièges et des décors d'un autre monde ! Un classique pour votre MEGA CD.

MICROCOSM
Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président Cybertech, une corporation puissante. Une succession de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.

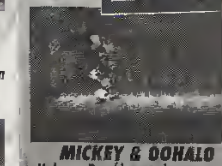
FINAL FIGHT
Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez-vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City au gang Mad Gear !

BATMAN RETURNS
Batman va devoir affronter le toujours coriace Pingouin alors que celui-ci est accroché à des cordes, puis dans les fondations d'un immeuble où il est accompagné de ses acolytes clownesques.

NIGHT TRAP
Un jeu d'aventure à l'action vidéo et audio et ininterrompue Vous vous croyez au cinéma et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !

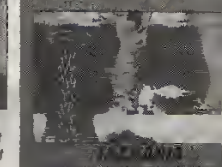
Les Méga Promotion exclusives

* Prix par jeu **225**



MICKEY & DONALD
Mickey et Donald réunis dans une m aventure pour un super jeu de platefo

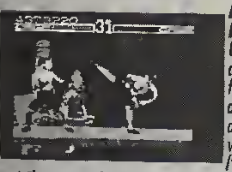
STREET OF RAGE 2
Choisissez parmi 4 combattants pour baston ultimate



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

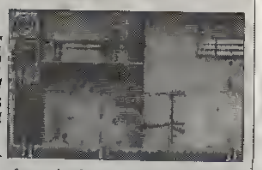
2 GAMEGEAR

LE TOP 5 MICROMANIA

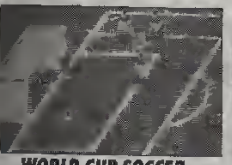


MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu

...o ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds ...c des adversaires terribles !

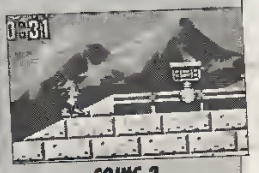


JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent - avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas.



WORLD CUP SOCCER
Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde et même à la ligue d'élimination.

ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pieges.

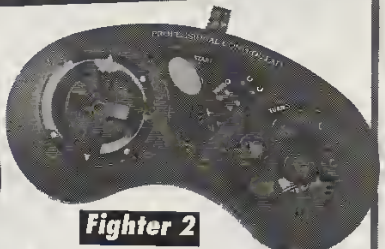


SONIC 2
Sonic revient pour de nouvelles aventures. Il pensait en avoir fini avec le docteur Robotnik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

Street Fighter 2'
Megadrive

STOP !
50% de réduction* sur une manette spéciale six boutons avec l'achat du jeu Street Fighter 2' chez Micromania.

Ségapad 6 boutons



Fighter 2

...e valable parmi 3 sortes de manettes. Offre valable pendant 1 mois apres l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

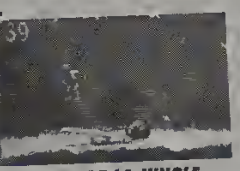
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !

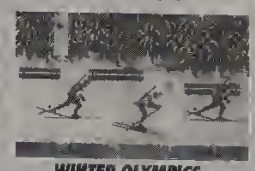
Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

LES NOUVEAUTES GAMEGEAR

SONIC CHAOS
Le docteur Robotnik a volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous ...rez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



LE LIVRE DE LA JUNGLE
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin anime Vous danger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !



WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez, skier, glisser, shlusser, sauter ...

La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear
+ 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rally Challenge)
795 F

...es Promotions Megadrive

...ic 2	~~399~~ F	225 F	Road Rash 2	~~399~~ F	225 F
...nderforce 4	~~399~~ F	225 F	Speedball 2	~~399~~ F	199 F
...LPA Hock. 93	~~399~~ F	199 F	Sunset Riders	~~399~~ F	199 F
...s Turba Chal.	~~399~~ F	195 F	Super Kick Off	~~399~~ F	295 F
...mings	~~399~~ F	199 F	Turtles Ninja	~~399~~ F	295 F
...eball	~~399~~ F	199 F	Dragon's Fury	~~499~~ F	225 F
...galomania	~~399~~ F	199 F	Captain Planet	~~399~~ F	149 F
...ulous 2	~~399~~ F	225 F	Spid. Vs X Men	~~399~~ F	295 F

...es Promotions Gamegear

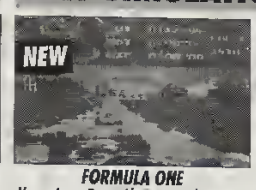
...bal Gladiator	~~269~~ F	195 F	Surf Ninjas	~~269~~ F	195 F
...et of Rage	~~269~~ F	145 F	Superman	~~269~~ F	195 F
...der Returns	~~269~~ F	195 F	The Ottifants	~~269~~ F	195 F
...er Kick Off	~~269~~ F	195 F	Solitaire Poker	~~269~~ F	95 F

LES JEUX DE PLATEFORME

ASTERIX
Retrouvez nos irreductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre gamegear.

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des reflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde

LES SIMULATIONS DE SPORT



FORMULA ONE
Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres ... C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One est la ! Seul où a 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ !

WIMBLEDON TENNIS
Smash aeriens, services canons, passings shots ! Un mode d'entraînement et 4 tournois.

Les Promotions Gamegear exclusives 75F*

Ninja Gaiden **Slider** **Space Harrier**

...PORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les marques ne présentant qu'une ...

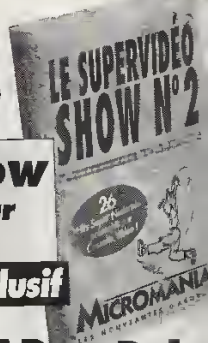
3 Super Nintendo

Achetez votre Super Nintendo chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Supervidéo Show n° 2

La Super Nintendo + Aladdin + 1 manette 990F

La Super Nintendo + SF 2 Turbo + 1 manette 1090F

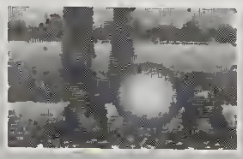
La Super Nintendo + Mario All Stars + 1 manette 990F



Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo GRATUIT pour 600 F d'achat
Gratuit et Exclusif

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

F1 POLE POSITION
La simulation de course F1 de l'année! Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 16 circuits, 7 écuries, les réglages de paramètres de la voiture. .

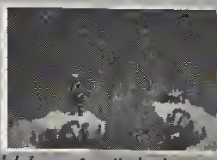


RANMA 1/2 H2
Aprés le dessin animé, voici le jeu pour 1 ou 2 joueurs. Participez à des combats hilarants et délirants dans la peaux de 1

FLASHBACK
Un scenario d'enfer, une bande son digne celle d'un film, une action ininter-rompu de superbes action animée. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétex

MR NUTZ
L'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur, vous allez devoir traverser, sauter et grimper de multiples niveaux.

EMPIRE STRIKES BACK
La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du deuxième volet cinématographique de la fameuse Saga. Une bande son sup

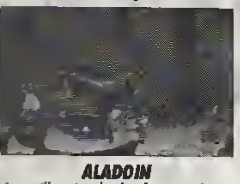


LES SUPER TOPS MICROMANIA

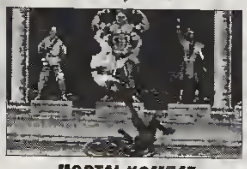
STREET FIGHTER 2 TURBO
Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston, des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage . !

DRAGON BALL Z ACTION
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou 2 joueurs.
Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !

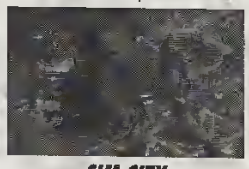
MARIO ALL STARS
Une compil incontournable ! 4 jeux avec Mario. Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous troix issus de la NES, et Super Mario Bros :the Lost Levels, un titre inédit



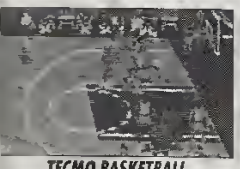
ALADDIN
Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse ! Une musique incomparable !



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants pour 3 rounds avec des adversaires terribles !



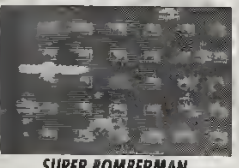
SIM CITY
Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Soyez un bon Maire !!!



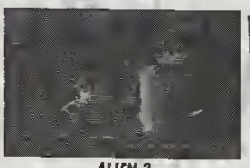
TECMO BASKETBALL
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.

CANTONA FOOTBALL
64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !

WINTER OLYMPICS
A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shtusser, sauter ..

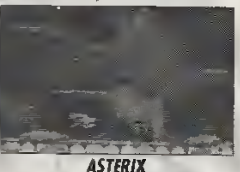


SUPER BOMBERMAN
n jeu de stratégie, de réflexion, d'arcade completement délirant lorsque vous y jouerez a 4 grâce à l'adaptateur 4 joueurs

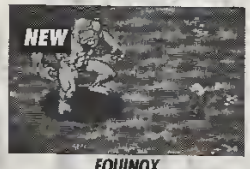


ALIEN 3
La bête est rapide, crache de l'acide et est juste derrière vous ! Trouvez les prisonniers a temps avant qu'ils ne soient contaminés!

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde ! Un Mega Hit !



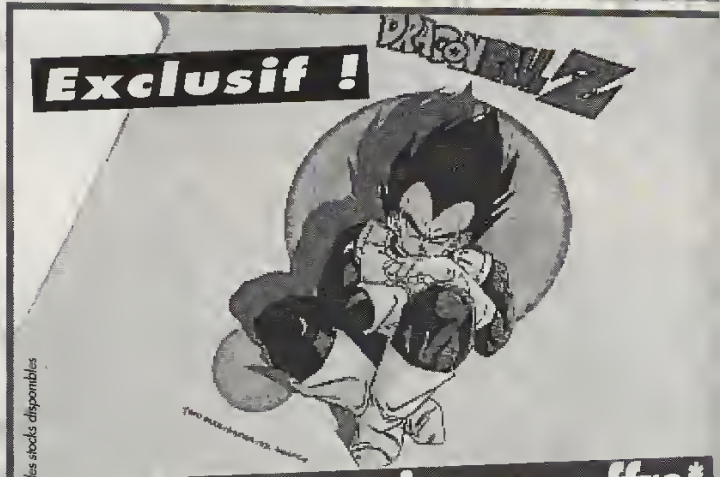
ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme à la hauteur du fameux Super Mario.



EQUINOX
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 .

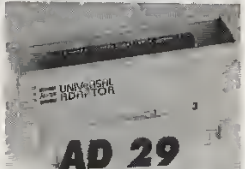
THE 7TH SAGA
Un jeu d'aventure dans la lignée du fameux Soul Blazer. Vous allez à la recherche de 7 tablettes sacrées avec 6 autres personnages.

Exclusif !



Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z avec l'achat du jeu Dragon Ball Z

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles



AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

49F pour l'achat d'1 jeu GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

Les Super Promotions exclusives

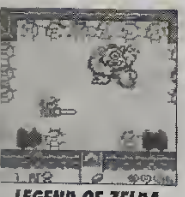
Starwing 299 F
Daffy Duck
Rocky Rodent

* Prix par je

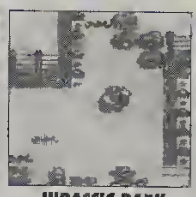
IMPORTANT - Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentant qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l adaptateur AD 29 Renseignez vous auprès de votre magasin.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

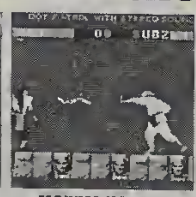
LE TOP 5 MICROMANIA



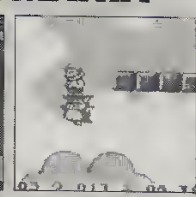
LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



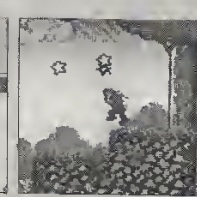
JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent avec 4 armes seulement, vous devez réparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vidéo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



SUPER MARIOLAND 2
Le terrible Wario est de nouveau passé à l'attaque Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !



ASTERIX
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurencer sans nul doute super marioland

Faites la Pole Position sur 3615 MICROMANIA et gagnez des Hits !!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

F1 POLE POSITION
Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 7 circuits, les réglages de paramètres de la voiture... Une rapidité et un contrôle de votre voiture sans faille !

INDIANA JONES
Partez à la conquête du Sacré Graal sur 6 niveaux reprenant les scènes du film: le tram, les catacombes, le chateau de Brunwald...

ROAD RASH
Une course de motos un peu spéciale ou tous les coups sont permis donnez des coups de pied ou poussez votre adversaire à plus de 200kmh!!!

Les Promotions exclusives Game Boy 99F

Castlevania
Marble Madness
Shadow Warrior
Gauntlet 2
Nemesis...

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

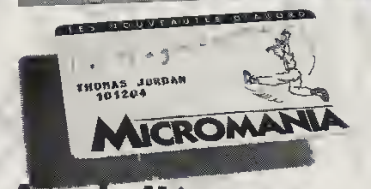
Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

NOUVEAU !

Micromania ouvre un nouveau magasin !
MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

Des Tops à des prix déments chez Micromania !!!

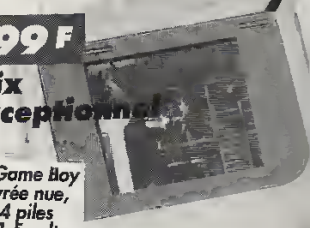
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.
© & C 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainement, Inc.



Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions.
* Sauf sur les Consoles - Remise différée

La Game Boy*

299 F
Prix exceptionnel



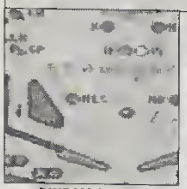
* Game Boy livrée nue, 4 piles 1,5 volt incluses

L'Amiga CD 32 2490F
+ 1 manette + 2 jeux inclus

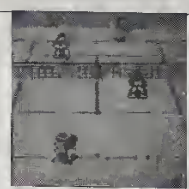
Les Jeux Amiga CD 32

Sensible Soccer	James Pand 2
Jurassic Park	Zool
Pinball	Morph
Fantasies	Sleepwalker
D Generation	

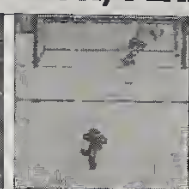
LES JEUX DE SIMULATION/PLATEFORME



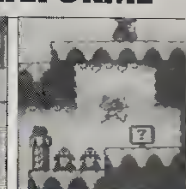
PINBALL DREAMS
Entre les mains vous avez un véritable flipper 3 plateaux à votre disposition, 3 shémas tactiques, 3 jeux différents.



TOP RANK TENNIS
La véritable simulation de tennis sur gameboy. Vous pourrez réaliser tous les meilleurs coups du tennis, et même jouer à 4 grâce à l'adaptateur.



GOAL
Un super jeu de football réalisé par Jaleco vous participez à la Coupe du Monde de football! Chaussez les crampons de Papin et marquez !



SPEDDY GONZALES
Speedy la souris la plus rapide du monde doit combattre le roi des rats pour sauver ses amis à travers 6 pays exotiques.

OVER THE WORLD

Une rubrique réalisée par Crevette.

SUPER NES

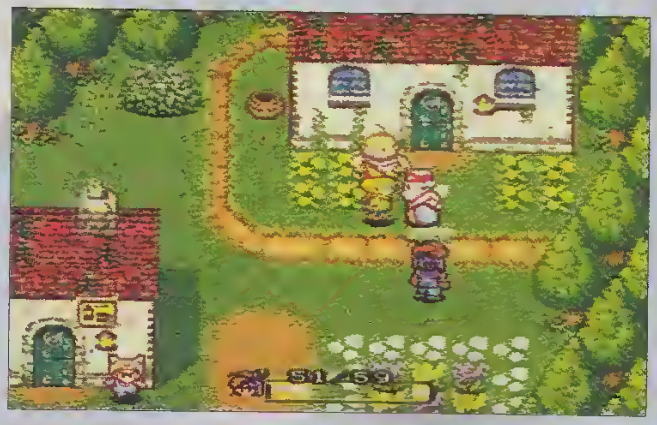
THE SECRET OF MANA

Dans la lignée de Zelda... Une quête magique !

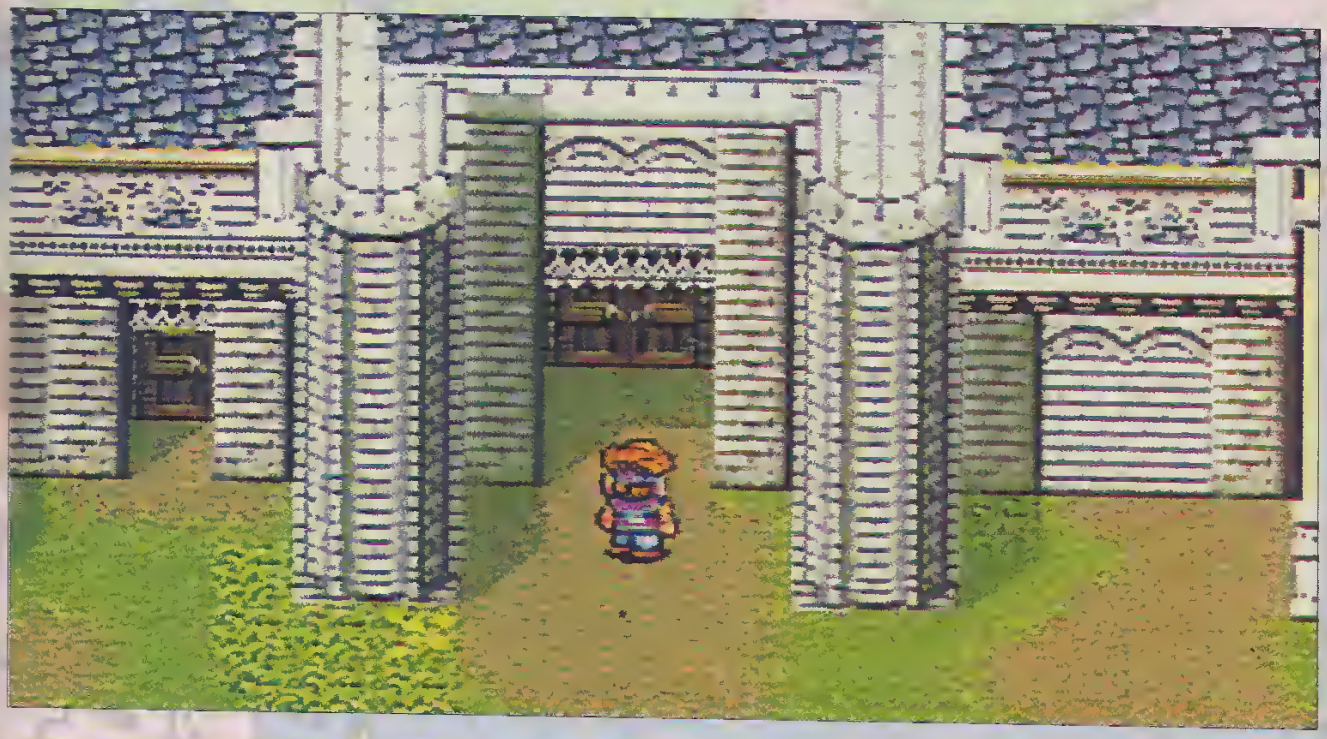
La raison du succès de Zelda III tient incontestablement dans son concept de jeu de rôle-aventure-action, qui offre au joueur tout l'univers des RPG sans lui imposer la lourdeur de la jouabilité de ceux-ci. Chose étrange, aucun éditeur n'avait encore osé reprendre ce style pour en faire un nouveau jeu. On espérait bien, sans trop y croire, que Square, l'éditeur des mythiques Final Fantasy/ Mystic Quest, se lancerait dans l'aventure (c'est le cas de le dire !). Mais cela faisait tellement longtemps que Zelda III était sorti que l'on n'y croyait plus. Et pourtant le miracle vient de se réaliser, il s'appelle The Secret of Mana et possède tous les atouts pour nous faire craquer.

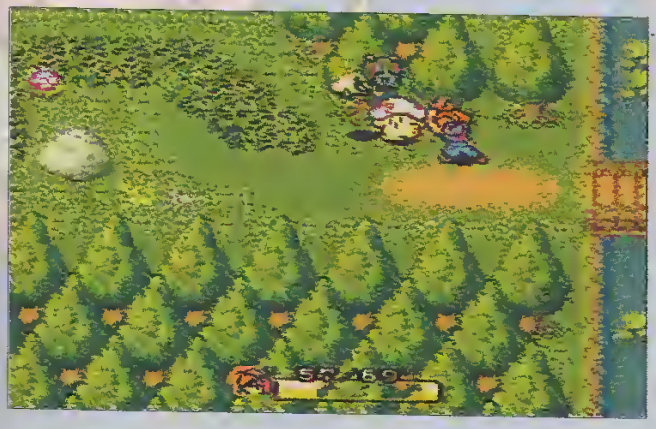
L'ÉPÉE DANS LA LÉGÈRETÉ !

Comme dans Zelda, on retrouve au début de l'aventure le mythe d'Excalibur, l'épée du roi Arthur. Ici elle s'appelle Mana et, tant qu'elle est enfoncée dans son rocher, elle protège la contrée. Seulement voilà, vous, jeune coquin du village, vous l'extrayez de son nid de pierre, en jouant avec vos copains. C'est la panique, les démons se libèrent et commencent à rôder. Les villageois prennent peur, et vous bannissent jusqu'à ce que vous ayez retrouvé le pouvoir de l'épée, afin qu'elle protège de nouveau le monde. Vous partez ! Mais, première surprise, vous avez la possibilité d'y aller à plusieurs, puisque pour la première fois dans ce type de jeu, il est possible de jouer à trois simultané grâce au Multitap (le quintupleur qui sert déjà pour Super Bomberman, Super Family Tennis, Super Formation Soccer II, Jimmy Connors, et j'en passe !). Voilà qui est inhabituel. Autre découverte : au repos, la puissance de l'épée est à 100 % ; dès que vous donnez un coup, l'épée se recharge (un compteur défile) ; si vous voulez donner un autre coup avec la même puissance, il faut attendre que l'épée soit



rechargée (cela prend environ trois secondes). Et mieux, un menu d'options permet de définir l'attitude de votre personnage face à un ennemi : agressif, prudent, couard... Grâce à cela, il se tiendra plus ou moins près de l'adversaire quand vous donnerez des coups d'épée. Pour le reste, c'est comme dans Zelda, si ce n'est que les saûvegardes se font dans les hôtels ou dans les palais, que les graphismes sont absolument superbes (notamment le rendu des maisons), et que la bande sonore est un modèle du style. C'est vraiment le genre de jeu qui vous laisse éveillé pendant des nuits entières. ■





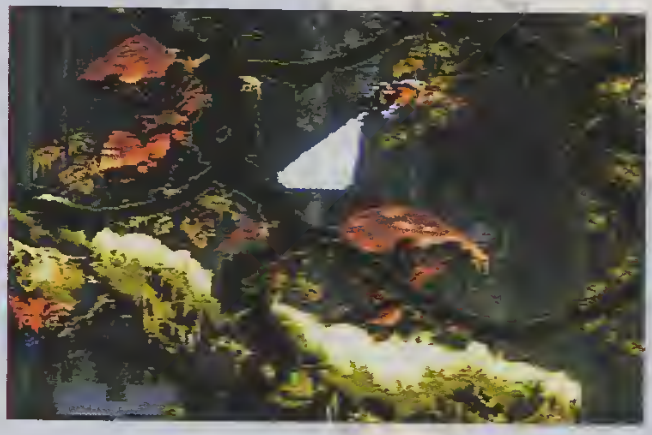
SUPER EMPIRE STRIKES BACK

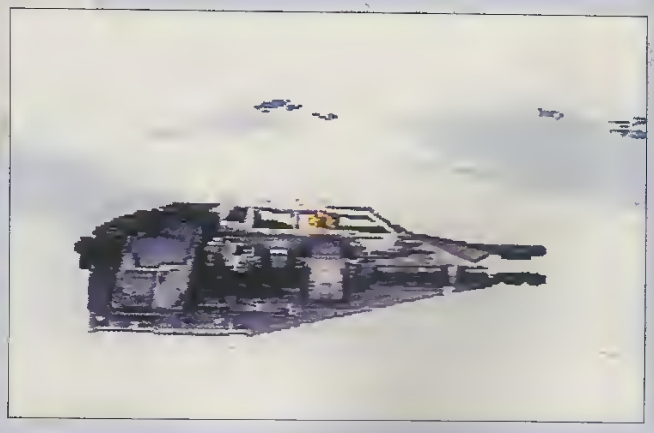
C'est reparti pour un tour... de Force !

On vous l'avait dit, quand LucasFilm s'attaque à *La Guerre des étoiles*, c'est la trilogie qui y passe en entier. Voici donc Super Empire Strikes Back, pour faire suite au premier volet de la trilogie qui est sorti l'année dernière sur Super Nintendo. Luke reprend son sabre laser et retrouve ses compagnons pour toujours plus d'aventures dans une galaxie très, très lointaine, il y a très longtemps... Ce Super Empire Strikes Back est à la fois une déception et une satisfaction.

LES DÉCORS ONT CHANGÉ !

La déception, tout d'abord, c'est que les programmeurs de LucasArt (filiale de LucasFilm) ne se sont pas foulés, ils ont repris les mêmes routines et ont juste changé les décors. Ainsi, la course de Luke dans le désert de Tatooïne est remplacée par la même course dans les neiges du System Hoth. Les séquences de Landspeeder, toujours sur Tatooïne, sont remplacées par le même effet mais avec le Faucon Millenium, en vol pour la cité des nuages. Tout est comme cela. Mais la satisfaction, c'est qu'il est tout de même bon de retrouver un épisode de *La Guerre des étoiles* sur la Super Nintendo, et que les graphismes ont été affinés depuis le premier. Enfin, le niveau de difficulté est toujours aussi élevé, ce qui signifie que Super Empire Strikes Back réserve au joueur moyen d'innombrables heures de plaisir. Bref, moi je craque encore ! ■





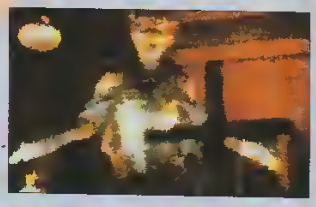
DRACULA

Psygnosis découvre le Mega CD !

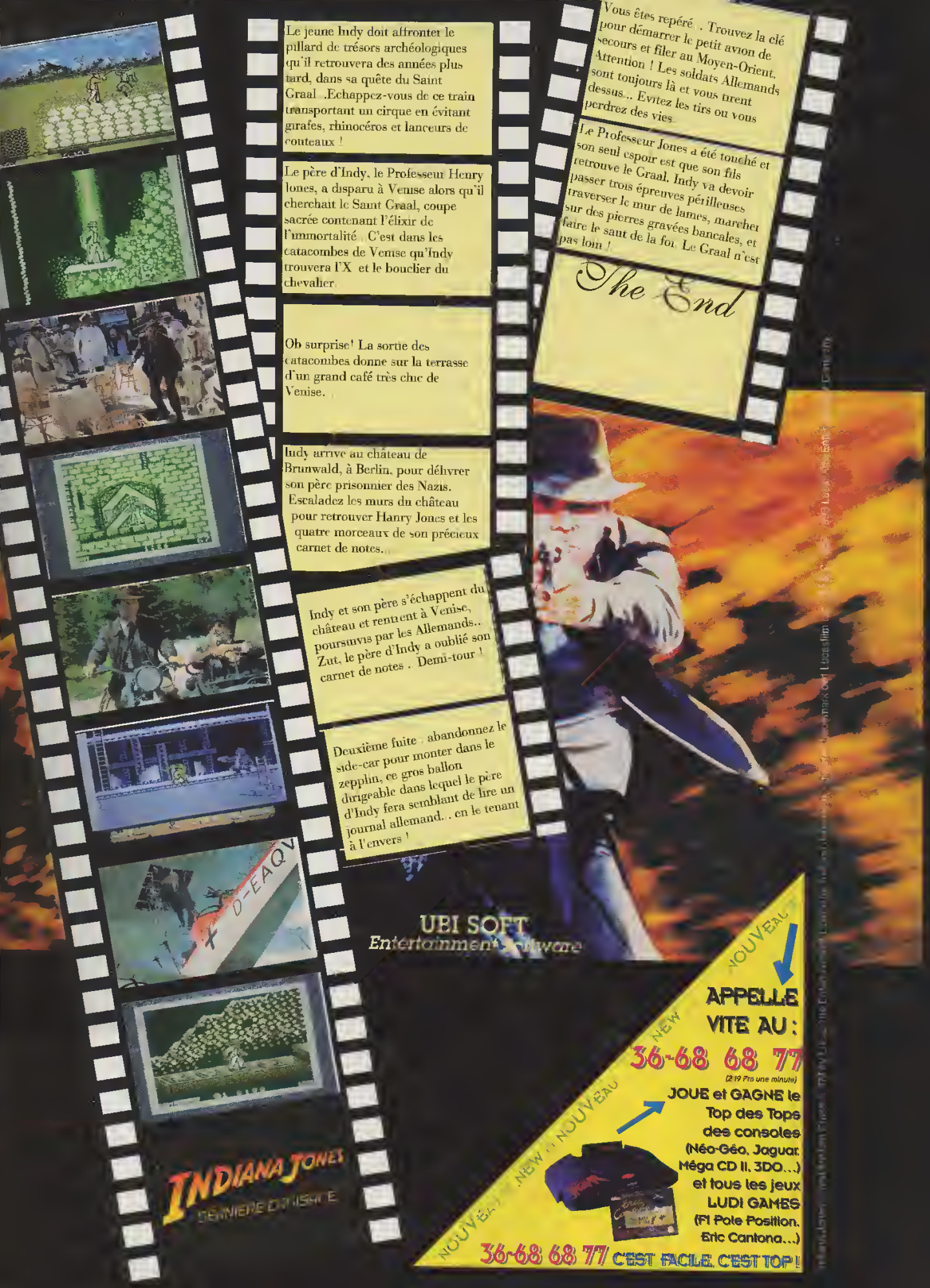
On a beau dire ce que l'on veut : le *Dracula* de Coppola est quand même resté sérieusement imprégné dans les esprits. Sony, qui est propriétaire de la Columbia, la *major* qui a financé le film, l'a bien compris, et ils n'allaient pas laisser passer l'occasion de l'exploiter dans le monde du jeu vidéo qu'ils viennent tout juste de pénétrer. Parmi les innombrables versions qu'ils ont produites, la version Mega CD est tout juste sortie aux USA, réalisée par la boîte anglaise Psygnosis, que vient de racheter Sony. L'occasion pour nous de vous le présenter.

LE FULL MOTION EST-IL D'ÉPOQUE ?

Comme souvent sur les jeux CD, cela commence par une présentation à partir de séquences vidéo tirées du film. Seul hic, les pixels sont gros comme des poings, et il est difficile, dans le damier coloré ainsi formé, de reconnaître quelque chose. Quant au son, il est extrêmement saturé et grésille. Cela est dû à l'utilisation du bus du CD-Rom pour faire passer les images en continu et, comme le Mega CD ne peut pas lire des images/données et du son CD en même temps, c'est du son digitalisé pour le processeur de la Megadrive que l'on entend. En revanche, quand le jeu commence, on est assez agréablement surpris par l'animation du décor, qui donne une profondeur incroyable. Malheureusement, le décor n'évolue pratiquement pas « pendant des heures », et ce sont toujours les mêmes ennemis qui vous attaquent de la même façon... Il ne se passe rien. Excusons donc Sony/Psygnosis, qui découvraient avec ce jeu le Mega CD... ■



LUDI GAMES
INDIANA JONES
et la
DERNIERE CROISADE
REPLONGEZ-VOUS DANS L'UNIVERS DU FILM ...
Nintendo
GAME BOY


Le jeune Indy doit affronter le pillard de trésors archéologiques qu'il retrouvera des années plus tard, dans sa quête du Saint Graal. Echappez-vous de ce train transportant un cirque en évitant girafes, rhinocéros et lanceurs de couteaux !
Le père d'Indy, le Professeur Henry Jones, a disparu à Venise alors qu'il cherchait le Saint Graal, coupe sacrée contenant l'élixir de l'immortalité. C'est dans les catacombes de Venise qu'Indy trouvera l'X et le bouclier du chevalier.
Oh surprise! La sortie des catacombes donne sur la terrasse d'un grand café très chic de Venise.
Indy arrive au château de Brunwald, à Berlin, pour délivrer son père prisonnier des Nazis. Escaladez les murs du château pour retrouver Henry Jones et les quatre morceaux de son précieux carnet de notes.
Indy et son père s'échappent du château et rentrent à Venise, poursuivis par les Allemands... Zut, le père d'Indy a oublié son carnet de notes. Demi-tour !
Deuxième fuite : abandonnez le side-car pour monter dans le zepplin, ce gros ballon dirigeable dans lequel le père d'Indy fera semblant de lire un journal allemand... en le tenant à l'envers !
Vous êtes repéré... Trouvez la clé pour démarrer le petit avion de secours et filer au Moyen-Orient. Attention ! Les soldats Allemands sont toujours là et vous tirent dessus... Evitez les tirs ou vous perdrez des vies.
Le Professeur Jones a été touché et son seul espoir est que son fils retrouve le Graal. Indy va devoir passer trois épreuves périlleuses : traverser le mur de lames, marcher sur des pierres gravées bancales, et faire le saut de la foi. Le Graal n'est pas loin !
The End
UBI SOFT
Entertainment Software
INDIANA JONES
DERNIÈRE CROISADE
NOUVEAU
NEW
APPELLE VITE AU :
36-68 68 77
(2.19 Frs une minute)
JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)
36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

TRUCS en VRAC

Eh voilà ! Il n'y en a que pour eux... et moi dans tout ça ? Que pouic ! Rien, nada. Vous n'imaginez pas à quel point cela peut être frustrant de voir toutes les rubriques d'un magazine évoluer, sauf la vôtre. Vexant au possible ! Bon enfin, espérons que le « new look » du canard vous plaît, c'est l'essentiel. Je constate d'ailleurs avec joie que vous avez été encore fort nombreux à répondre à mon appel. En particulier l'illustre Inconnu qui nous a enfin révélé sa véritable identité. Jetez un coup d'œil sur la BD, elle est de lui. Continuez comme ça et je vous promets que la rubrique deviendra l'une des plus belles de tout le mag. Au fait, pendant que j'y pense, c'est bientôt Noël. Et qui dit Noël, dit chaussons près de la cheminée... Alors comme vous avez été bien sage, je vous offre — un tout petit peu en avance — votre cadeau. Vous vous demandez sans doute de quoi il peut s'agir ? Hein ! Eh ben, c'est toutes les astuces, là... Oui, oui, celles qui vont suivre. Et croyez-moi, elles sont béton !

L'Inconnu, alias Philippe CAVALLINI

Salut à toi, ô grand Astuceman,
Je me permets de t'écrire pour te signaler d'abord une erreur de nom dans le *Player One* n° 35, dans la rubrique Trucs en vrac. En effet, je t'ai envoyé au mois de septembre des codes Action Replay pour Super Aleste, que tu as publiés dans ce même numéro 35 mais signés de « l'Inconnu »...
Nous interrompons cette lettre envoyée par notre illustre Inconnu, pour vous faire part d'une petite erreur. Effectivement dans le *Player One* n° 35, nous avons bien diffusé une lettre d'un lecteur proposant des codes sur Super Aleste. Il est vrai que la missive ne portait aucune mention et encore moins de nom. C'est pour cela que nous avions signé cette dernière de ton célèbre pseudo, sans réfléchir plus avant.
J'espère que tu ne nous tiendras pas trop rigueur, Philippe, de cette petite erreur. Alors pour nous faire pardonner et surtout parce que ta BD nous a vraiment bien plu, on a décidé de la publier. Alors sans rancune, hein ?

La rédaction de *Player One*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

On commence très, très fort par un superbe cheat mode, celui qui plongera tous les participants dans un véritable tourbillon d'hémoglobine... Aaargh ! Faut que ça gicle, tonnerre de Brest ! Pas de quartier, sus à l'opposant ! Bigre, ça va chauffer dans les chaumières cet hiver. Alors à vos paddles et que le meilleur gagne...
À l'apparition de l'écran du logo « The Probe », appuyez sur les boutons dans l'ordre suivant : ABACABB.

La rédaction de *Player One*

SUPER NINTENDO

POCKY & ROCKY

Que tous les possesseurs de Pocky & Rocky se rassurent, il y en aura pour tout le monde... La preuve avec ce super cheat mode qui vous permettra d'accéder à tous les niveaux. Pour ce faire, veuillez sélectionner l'écran des options, appuyez ensuite sur les boutons X et Y, pressez ensuite — toujours sans relâcher X et Y — les boutons A et B dans l'ordre suivant : A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A et B. Puis pressez start et si le cheat est validé, vous devez vous apparaître le select round.

TRUCS en VRAC

Benoît ROUX

SUPER NINTENDO

PUSH OVER

Il est parfois difficile de trouver la solution de tel ou tel niveau, surtout dans Push Over. Alors pas de panique ! grâce à Benoît, plus de frustrations. Il suffit d'entrer les passwords qui vont suivre... Mais je vous raconte pas la galère, il y en a un sacré paquet !

Level 50 : 22[illegible]	Level 75 : 23[illegible]
Level 51 : 21[illegible]	Level 76 : 21[illegible]
Level 52 : 235[illegible]	Level 77 : 22[illegible]
Level 53 : 22[illegible]	Level 78 : 21[illegible]
Level 54 : 23[illegible]	Level 79 : 2[illegible]
Level 55 : 2255[illegible]	Level 80 : 2[illegible]
Level 56 : 18[illegible]	Level 81 : 2[illegible]
Level 57 : 19[illegible]	Level 82 : 30[illegible]
Level 58 : 20[illegible]	Level 83 : 29[illegible]
Level 59 : 1951[illegible]	Level 84 : 3[illegible]
Level 60 : 1747[illegible]	Level 85 : 32[illegible]
Level 61 : 17982	Level 86 : [illegible]
Level 62 : 16958	Level 87 : [illegible]
Level 63 : 1651[illegible]	Level 88 : 2[illegible]
Level 64 : 16511	Level 89 : 27[illegible]
Level 65 : 17023	Level 90 : 2[illegible]
Level 66 : 18047	Level 91 : 2815[illegible]
Level 67 : 17535	Level 92 : 2[illegible]
Level 68 : 19[illegible]	Level 93 : [illegible]
Level 69 : 20[illegible]	Level 94 : 25[illegible]
Level 70 : 19[illegible]	Level 95 : 25[illegible]
Level 71 : 18[illegible]	Level 96 : [illegible]
Level 72 : 22[illegible]	Level 97 : [illegible]
Level 73 : 23167	Level 98 : 10[illegible]
Level 74 : 24191	Level 99 : [illegible]

Alors bande de petits veinards, heureux ?

PRO ACTION REPLAY

Mogh

MEGADRIVE

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Encore lui... Il est vraiment balèze, ce p'tit gars ! Mais que voulez-vous, rien ne lui résiste : la preuve avec la totale sur ce fabuleux jeu de Konami, j'ai nommé Rocket Knight. De quoi se délecter en douceur des somptueux niveaux de ce méga hit. Et sans avoir à se préoccuper du va-et-vient des ennemis qui ne cesseront de vous harceler qu'après vous avoir fait la peau.

Select round : FFFB13000X
Énergie infinie : FFC041003F
Vies illimitées : FFFB0D000X
Continue illimités : FFFB1B0005

Faites leur fête à tous ces sagouins de cochons (ben oui ! C'est bien des cochons, je n'y peux rien, moi...) sans la moindre fatigue. Cool, non ?

Boris COLAS

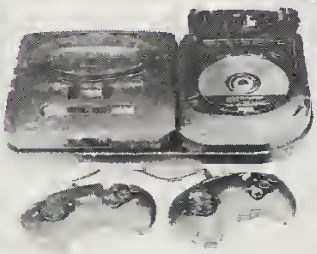
SUPER NES

SIM CITY

J'ai une super bidouille pour Sim City version Super NES, afin d'obtenir 999 999 dollars. Commencez la partie en 1900 : au cours de cette année, il faudra dépenser tout votre capital et réduire à zéro les frais occasionnés par la police, les pompiers et les transports. Lorsque l'écran des taxes apparaît à la fin de l'année, appuyez sur le bouton L sur le premier paddle. Tout en maintenant votre pression sur L, sortez de l'écran et retournez à celui des taxes et faites grimper les frais jusqu'à 100 %. Sortez ensuite de l'écran en relâchant le bouton L. Vous obtiendrez la fabuleuse et rondelette somme de 999 999 dollars — soit presque le million mythique à une unité près. Super, non ?

NOUVEAU !
GRACE A TON TELEPHONE
TU PEUX GAGNER TOUS
CES SUPERS CADEAUX !

LA MEGA CD2 !



ET
LA NEO-GE
LA SUPER
NINTENDO
L'AMIGA CD
ET PLEIN D
CARTOUCHE
DE JEUX !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

36.68.9801

Une chance de plus si tu tapes le code clé ➤ 31

TRUCS en VRAC

Emeric MAHEU

SUPER NINTENDO

CYBERNATOR

Il est recommandé de [illegible] que ce shoot them up est loin d'être facile. Faire plus de dix minutes sans se faire exploser le crâne [illegible] par une foulitude de vilains que [illegible] qui se baladent dans chacun des niveaux relève [illegible] et de la gageure. Pour assurer un tant [illegible] adopter un armement [illegible] de [illegible].

Ne [illegible] pas les ennemis dans le premier niveau, [illegible] le boss de fin, bien sûr [illegible] sans rien de 2 [illegible] points [illegible] cas de [illegible] (si vous dépassez [illegible], recommencez). Vous [illegible] de la [illegible] se [illegible] un lance-flammes [illegible] au pur jus de napalm [illegible]. Ce qui [illegible] quelques [illegible] opérations de chirurgie esthétique [illegible] le [illegible] de vos adversaires.

PRO ACTION REPLAY

Medi

MEGADRIVE

ALADDIN

Vous rêvez [illegible] ? Vous [illegible] du [illegible] du [illegible] ? Oui !

Alors c'est parti mon [illegible], voici tous les codes les plus [illegible] pour Aladdin. Si si, Aladdin de Walt Disney – vous avez bien lu. C'est [illegible] Aladdin [illegible] depuis [illegible]. Alors [illegible] plutôt de [illegible] plus la peine de vous rappeler le principe du Pro Action Replay [illegible]. Dès que vous [illegible] allumé [illegible] console, entrez les codes suivants :

Select rouge	FFFE0000X
Vies infinies	FFFE0C0A7
Energie infinie	FFFE0F0A7
Pommes infinies	FFFE1E0A7
Rubis infinis	FFFE1F0A7

La rédaction de Player One

SUPER NINTENDO

SUPER WIDGET

On est vraiment trop bons avec vous à Player One ! Nous [illegible] de nous [illegible] les [illegible] avec une quantité industrielle de [illegible] un tas de chef-[illegible] et d'[illegible] [illegible], on se permet en [illegible] de vous donner tous les [illegible] de Super Widget. Que vous [illegible] de plus ? Ceux le demande.

Level 2	IFWEAK
Level 3	WKASWE
Level 4	IFWMEK
Level 5	WSIWHW
Level 6	ISLKFG
Level 7	WJLHPH
Level 8	IJLLHH
Level 9	WSLKFG
Level 10	ISLKKJ
Level 11	WLKIKL
Level 12	ILKMKL

PRO ACTION REPLAY

Sébastien DECOHA

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES

Ça vous [illegible] les plus [illegible] ? Si vous trouvez que certains jeux de [illegible] se [illegible] parfois un peu trop faciles, [illegible] World Heroes, les combattants [illegible] plus la gueule pour [illegible] Avec ces codes Action Replay, ils [illegible] vont brusquement se [illegible] la [illegible]. Mais assez discuté, voyons de quoi il [illegible]

Que c'est [illegible] ! [illegible]

Energie infinie joueur 1 : 7E1079F0 — Le joueur 1 meurt en un coup : 7E1079C0

Energie infinie joueur 2 : 7E1179F0 — Le joueur 2 meurt en un coup : 7E1179C0

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

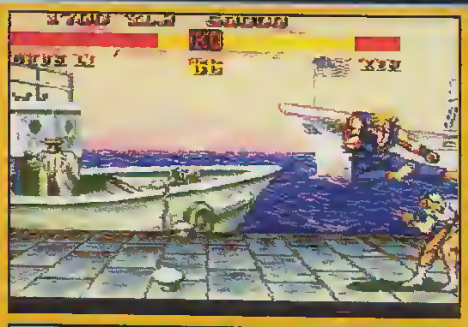
Mogh

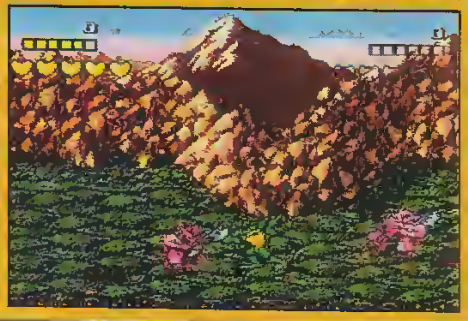
GENESIS et MEGADRIVE

STREET FIGHTER II'

BATTLE TOADS

Fringant et toujours aussi présent, Mogh est sans doute ce mois-ci notre lecteur le plus fervent (de la crème, j'vous dis). Après Aladdin et Rocket Knight, les incontournables Street Fighter II' et Battletoads vont livrer leurs secrets ou plutôt leurs codes. Pas question de faire la fine bouche... Merci encore pour tous ces petits chiffres qui font merveille une fois introduits dans notre console préférée !





Street Fighter II'
Select round : FF96A B000X
Choix de son opposant : FF845 B000X
Énergie infinie : FF804 300B0

Battle Toads
Select round : FFFE4 1000X
Énergie infinie joueur n° 1 : FFE00 70017
Énergie infinie joueur n° 2: FFF08 70017

Guillaume BUISSET

MEGADRIVE

JURASSIC PARK

Après un succès bien mérité au cinéma (effets spéciaux oblige), ce fut au tour des consoles. Et qui dit succès dit bien sûr beaucoup de cartouches vendues. Résultat : vous êtes un sacré paquet à ne pas avoir réussi à franchir certains stades tant le niveau de difficulté est élevé. Mais rassurez-vous, rien de plus normal : le jeu se révèle plutôt coton et la mémorisation, par instants, pas toujours au rendez-vous.

Très curieux et grâce à Guillaume, vous ne piétinerez plus ! Il suffit de jeter un coup d'œil sur les passwords pour comprendre. Mais attaquez-vous en mode « hard », sinon c'est trop facile...

Mode « hard » : Vn F Grant
Station électrique : 24 /GH 3J
Rivière : 22JC 3S
Station de pompage : [illegible] 0H C
Canyon : 4KVR12NG
Volcan : AQFQJ 4NU
Centre des visiteurs : CU3R3CNE

Mode « hard » : V4 [illegible]
Station électrique : 121G+63
Station de pompage : K21G+63X
Canyon : M21G+63C
Centre des visiteurs : 21G+63E

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

GRATUIT pour l'ouverture
Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat !

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

TRUCS en VRAC

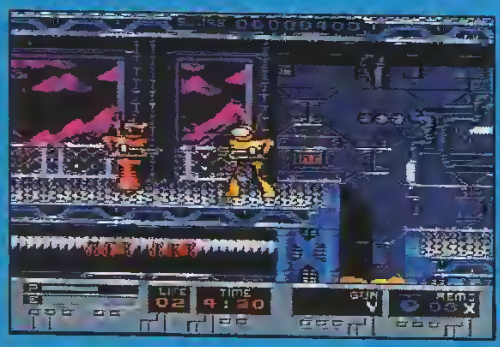
Yann OPINEL

SUPER NINTENDO

EOF

Ça vous dirait d'avoir la liste complète de tous les niveaux de phase sur Boss ? Le voilà. Un cadeau pour les plus pourrisses d'entre nous...

Level 1 : 171058 — Level 2 : 950745
Level 3 : 472169 — Level 4 : 672451
Level 5 : 272575 — Level 6 : 652974
Level 7 : 785646 — Level 8 : 792400
Level 9 : 838172 — Level 10 : 736600
Level 11 : 10092 — Level 12 : 144845
Level 13 : 775192 — Level 14 : 481376



PRO ACTION REPLAY

Anonyme

SUPER NINTENDO

SPIDERMAN AND THE X-MEN

Et hop ! encore un code pour avoir de l'énergie à gogo, histoire de filer la pâtée aux affreux jojos du quartier.

Énergie infinie : 7E10 F880

Anthony PELENC

SUPER NINTENDO

WORLD LEAGUE BASKETBALL

Pour filer une pâtée maison à l'équipe d'en face, optez pour l'équipe de Los Angeles. Une fois votre choix effectué dans la plus grande impartialité, appuyez sur le bouton Start, et faites entrer Grate. Placez-le à la limite de la ligne des trois points et juste en face du panier. Vous mettrez environ 8 paniers sur dix. Ça fera très mal au moral des joueurs adverses !

PRO ACTION REPLAY

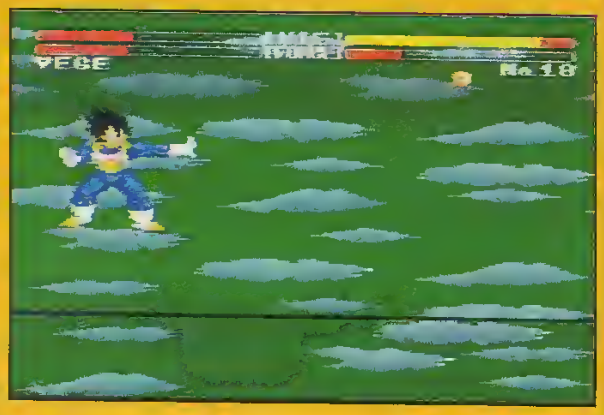
Daniel SPITALETTO

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z

Pour voir la véritable fin du jeu en mode « story » et en niveau 4, voici l'ordre des personnages qu'il faut adopter pendant les combats.

Combat n° 1 : Sangoku vs Piccolo.
Combat n° 2 : Sangoku vs Vegeta.
Combat n° 3 : Sangoku vs Frezer.
Combat n° 4 : Piccolo vs n° 20.
Combat n° 5 : Vegeta vs n° 18.
Combat n° 6 : Piccolo vs Cell.
Combat n° 7 : Piccolo vs n° 16.
Combat n° 8 : Piccolo vs Trunks.
Combat n° 9 : Vegeta vs Sangohan.
Combat n° 10 : Sangoku ou Sangohan vs Cell sous sa deuxième forme.
Une fois votre combat remporté, vous devez affronter une seconde fois Cell pour voir la véritable fin.
Combat final : Sangoku ou Sangohan vs Cell.
Voilà, vous venez tout bonnement de refaire tous les combats comme dans la série télévisée. Chouette, non ?



TRUCS en VRAC

Laurent FOSSE

SUPER NINTENDO

ROAD RUNNER

Je sais que vous êtes tous amateurs d'astuces, alors pour étancher votre soif de trucs en tout genre, voici un chant mode pour commencer une partie avec 75 vies.

À la page de présentation, gardez appuyés les boutons et les flèches à gauche, select, R, Y et start. Quand apparaît alors l'écran « Zippity Slap » appuyez sur X et relâchez le tout. Ça marche !

Yohann et Johann (euh... comment ?)

MEGADRIVE

POPULOUS

Il y a eu le soir qui, plutôt que de faire leurs devoirs comme de sages petits enfants (gniaf, gniaf !), s'amusent à emprunter le temps de quelques heures la panoplie des dieux, ordonnant ainsi à plusieurs civilisations de s'anéantir. Sympathique, non ? À mon avis, Yohann et Johann seraient un tantinet euh... sadiques, que cela ne m'étonnerait pas. Mais on ne peut pas leur en vouloir, puisque le but dans Populous est bien de jouer les démiurges et d'envoyer diverses peuplades se mettre sur la face pour quelques lopins de terre. Bref, qu'est-ce qu'on rigole ! Et comme nos deux compères sont vraiment très doués et qu'ils désiraient fortement nous faire part de leur triomphe, voici une liste fort appréciable de passwords pour quelques mondes.

Monde 50 : HOBOZJOB
Monde 100 : CALEOLD
Monde 150 : BINQUEME
Monde 200 : EOAMPMET
Monde 250 : VERYOXT
Monde 300 : BILQAZOUT
Monde 350 : SUZDIEHOLE
Monde 400 : BADMEILL
Monde 450 : JOSYMAR
Monde 475 : MINCEME

Sylvain MOZATTI

SUPER NINTENDO

BUBSY

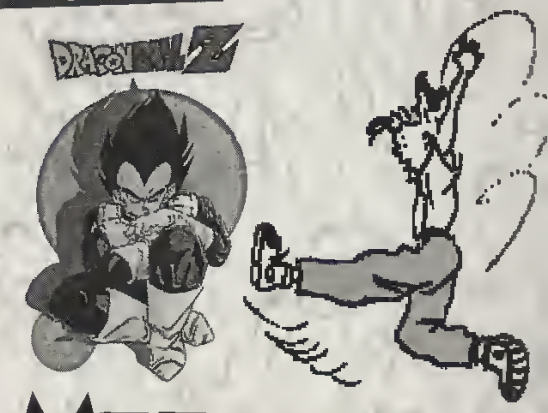
Pour ceux qui éprouveraient quelques difficultés avec Bubsy, pas d'hésitation : faisons confiance à Sylvain, qui nous dévoile tous les codes de tous les stages.

Niveau 1 : JSSCTS
Niveau 2 : CKBGMM
Niveau 3 : SCTWMN
Niveau 4 : MKBRLN
Niveau 5 : LPLNKD
Niveau 6 : JMDKRK
Niveau 7 : STGRTN
Niveau 8 : SEBSHC
Niveau 9 : DKBRRB
Niveau 10 : MSFCTS
Niveau 11 : KMGRBS
Niveau 12 : SLJMBG
Niveau 13 : TGRTVN
Niveau 14 : CCLDSL
Niveau 15 : PTCLMB
Niveau 16 : STCJDH

Les Magasins Micromania

Micromania vous offre* le T-Shirt Dragon Ball Z avec l'achat du jeu Dragon Ball Z

Micromania Montparnasse	NOUVEAU
126, rue de Rennes - 75006 Paris	
Micromania Champs-Elysées	Tél. 42 56 04 13
Micromania Rosny 2	Tél. 48 54 73 07
Micromania Forum des Halles	Tél. 45 08 15 78
Micromania Velizy 2	Tél. 34 65 32 91
Micromania La Défense	Tél. 47 73 53 23
Micromania Nice	Tél. 93 62 01 14
Micromania Lyon La Part Dieu	Tél. 78 60 78 82
Micromania Lille V2	Tél. 20 05 57 58



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

TRUCS en VRAC

L'Inconnu

SUPER NINTENDO

DRAGON'S LAIR

Très difficile à la base et dans le déroulement de jeu, Dragon's Lair se révèle encore plus compliqué quand il s'agit de rentrer les codes pour les sauvegardes. Espérons que vous n'éprouverez pas trop de difficultés à entrer les passwords qui vont suivre.

Niveau 2 :
2A,4B, 6D, 7C
Niveau 3 :
B3, C5, D7, A8
Niveau 4 :
C2, D3, A6, B8
Niveau 5 :
C1, D2, B3, A8

Anthony PELENC

SUPER NES

DESERT STRIKE

C'est un vrai barouderie, ce vieux-là. A voir les codes qu'il nous envoie, je me demande si Anthony n'avait pas déjà fait ses classes. Mais où ce lui en veut pas, hein les gars ? Voici donc quelques codes bien utiles.

Campagne 2 : 2ZJMAZ
Campagne 3 : [illegible]LBRS
Campagne 4 : KKJPP34
Fin Campagne : 2CCW3L2

PRO ACTION REPLAY

Mathieu BOISSUE

SUPER NINTENDO

MARIO ALL STARS

Ce numéro encore Trucs en Vrac va bénéficier de plus en plus de codes. Et je le prends avec cette série de codes envoyés par notre cher ami Mathieu. Ainsi vous allez pouvoir filer les toute Mario en vies et écoulée, et les vilaines Tortues d'autant qu'il bien sûr.

Pour Mario Bros et Mario et Pac Land Land
Moins d'ennemis : 7E0070[illegible]
Temps illimité : 7E0[illegible]
Pour Mario Bros 2
Énergie infinie : 7E0[illegible]
Pour Mario Bros 3
Alors là, c'est le totale. Tout ce qu'il faut pour réduire en poussière les vilains-gas-leurs à la solde de Bowser.
Vies infinies pour Mario : 7E[illegible]
Vies infinies pour Luigi : 7E[illegible]
Moins d'ennemis : 7E[illegible]
Temps illimité : 7E[illegible]
Pour être un super Mario : 7E[illegible]
Mario invincible : 7E[illegible]
Mario invulnérable : 7E[illegible]
Mario volant invulnérable : 7E[illegible]
Note : Si pour une raison ou une autre l'un des codes ne marchait pas, essayer de remplacer le 0 par un 1. Il arrive parfois que le code ne marche pas à cause d'une erreur de [illegible].

Johann et Yohann (encore eux !)

MEGADRIVE

DRAGON'S FURY

Bonjour ! Les vieilles tricheurs que nous sommes. C'est pas beau de tourner sur un Fire pro. Allez le vous bien fermer les yeux pour cette fois. Mais il faut profiter de ce courrier d'autres codes sur d'autres jeux et cela tous les mois, sans perte du lecteur. Pour, trouver de plus en plus de codes qui se font une section réserve de billes d'acier pour les Dragon's Fury.

Prenez le code : 3GOWEGONCS

Nicolas et Romain STOOHL

MEGADRIVE

OUT RUN 2019

Très simple de choisir la musique de votre futur circuit. Pour le premier circuit, lorsque « Stage Select » s'inscrit à l'écran, maintenez le bouton C appuyé quand vous choisissez l'option « Next Stage ». Une liste des musiques apparaîtra et vous n'aurez plus qu'à sélectionner celle de votre choix.

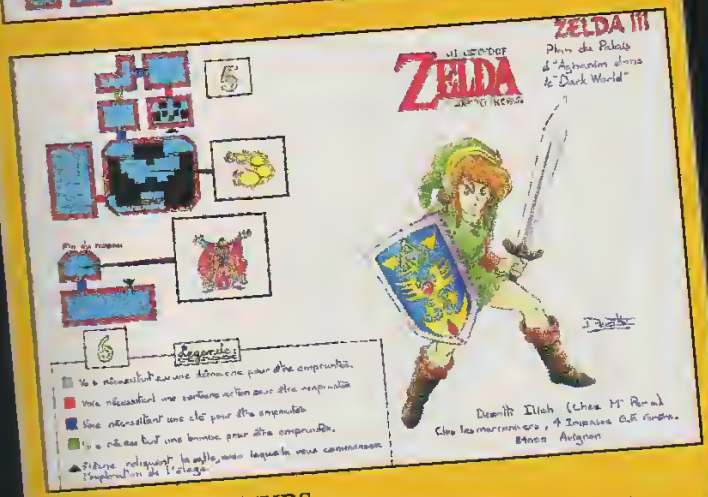
Attention : sur le parcours de la route n° 6 du quatrième circuit (celle des immeubles en ruines), vous pouvez accéder à une route secrète. Roulez en vous maintenant sur la droite dès le début de la course (très important puisque c'est l'unique moyen d'accéder au tremplin). Une fois arrivé sur ce dernier, déportez-vous le plus possible sur la droite de manière à atterrir très loin dans l'eau (ne craignez rien, votre caisse est amphibie) tout en continuant à avancer. Et à coup sûr, à l'égresse, la fameuse route secrète surgit devant vous !

TRUCS en VRAC

Voilà les p'tits loups, c'est fini pour ce mois-ci. J'espère que ce petit paquet d'astuces vous permettra de tenir jusqu'à l'année prochaine. Eh oui ! L'année prochaine, 1994 (crée-coupir)... Remarquez, ce n'est pas si loin que cela, à peine un mois. Je sais : vous m'aimez et trente et un jours c'est trop long. Mais patience, et si vous êtes bien sages, je vous réserve une surprise et de taille. D'ici-là, quant à moi, je me prépare spirituellement pour cette nouvelle année afin de trouver le chemin de terre battue bordé d'edelweiss qui me mène au sommet où m'attend l'essence de la sagesse astucieuse (Ligre !)... (Eh ! Crevette tu me files les pitons ?)

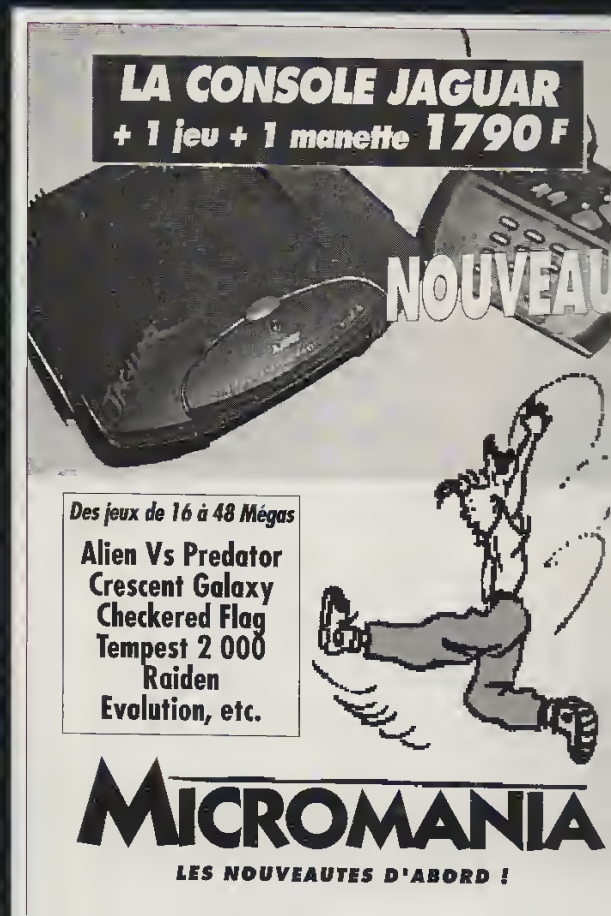
PLAYER ONE
Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne Cedex

PLAYER ONE
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne Cedex



PLAN DES LECTEURS

Diantre, quel choix difficile ! Lourde tâche qui m'incombe pour sélectionner notre gagnant ce mois-ci. Et là encore, je me trouve confronté à un terrible dilemme. Que choisir ? Qui élire ? Trop de questions pour une réponse. Argh ! Mais pourquoi êtes-vous si nombreux à m'envoyer de si beaux plans... pourquoi ? Allez courage ! Faisons appel à la Force... Je me concentre... et je me jeeeette à l'eau (plouf !). Iggy ! C'est encore toi qui a mis la cuvette sous mon bureau. Bon je me calme. Voyons, voyons... Oui ! Ça y est, j'ai trouvé. C'est Ilich Dezotti qui gagne un abonnement à *Player One* pour son fabuleux plan du palais d'Aghanim dans Zelda III. Visez-moi un peu ce détail, c'est diabolique. Pour les autres, et Dieu sait combien vous êtes nombreux, appliquez-vous, car la qualité est en constant progrès. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour un abonnement à *Player*...


LA CONSOLE JAGUAR
+ 1 jeu + 1 manette 1790 F
NOUVEAU
Des jeux de 16 à 48 Mégas
Alien Vs Predator
Crescent Galaxy
Checkered Flag
Tempest 2 000
Raiden
Evolution, etc.
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAGNEZ UN VOYAGE AU JAPON POUR ALLER VOIR FFF EN CONCERT

LES QUESTIONS

A quel héros de science-fiction fait référence le titre Silver Groover ?
a) Silver Surfer.
b) Super Silver.
c) Silver Man.

Comment de fois le mot « Silver » est-il cité dans la chanson Silver Groover ?
a) 8.
b) 9.
c) 10.

Quel jour les FFF donneront-ils un concert à Marseille ?
a) Le 14 décembre 93.
b) Le 31 novembre 93.
c) Le 9 novembre 93.

LES LOTS

1er prix :
1 voyage au Japon pour 1 personne.

2e au 51e prix :
1 T-Shirt FFF.

52e au 101e prix :
1 K7 video du clip Silver Groover.

COMMENT PARTICIPER

Composez le 36 68 77 33 et jouez avec nous en direct

Tapez sur votre Minitel, 3615 code PLAYER ONE, rubrique Jeux.

Ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse et n° de téléphone à :

Player One
Concours FFF
BP 4
60700 Sacy-le-Grand

EXTRAIT DU REGLEMENT

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Se déroule du 29 octobre au 5 janvier 94. Doté de 1 voyage de 5 jours au Japon pour 1 personne en avril 94 + 50 T Shirts FFF + 50 K7 video du clip Silver Groover. Les réponses doivent parvenir au journal avant le 5 janvier 1994 le cachet de la poste faisant foi, un tirage au sort aura lieu le 17 janvier 94 afin de désigner les gagnants parmi les bonnes réponses, la liste des gagnants sera publiée dans Player One n° 39 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 1er février 1993. Le règlement est disponible chez Maître Mocci, huissier, 119, rue de Courcelles, 75017 Paris (timbre remboursé sur simple demande)

fff

fédération française de fonck

nouvel album : "free for fever"

ous retrouverez ici toute une pléia-
e de monstres, certains sympa-
iques d'autres moins. Mais égale-
ent des amis qui vous prêtent
ain-forte afin de mener votre
uête à son terme. Engagez le dia-
gue, ils ont tous beaucoup à vous
conter. Ne stressez pas, tout est
n français, et c'est un vrai plaisir.

UN MONDE ENCHANTÉ

omme tout preux chevalier qui se
especte, il faut vous équiper. Trou-
ez d'abord votre épée, et partez à
a conquête des huit palais.

Cachées au plus profond de cer-
tains coffres, vous dénicherez d
nouvelles armes. Ainsi, dans l

mettent de progresser (tous le
recoins ne sont pas accessible
dès le début, normal...). Mais je
cause, je cause, et je suis sûre qu
vous aimeriez voir du pays, donc
vous laisse, et bon voyage !! ●

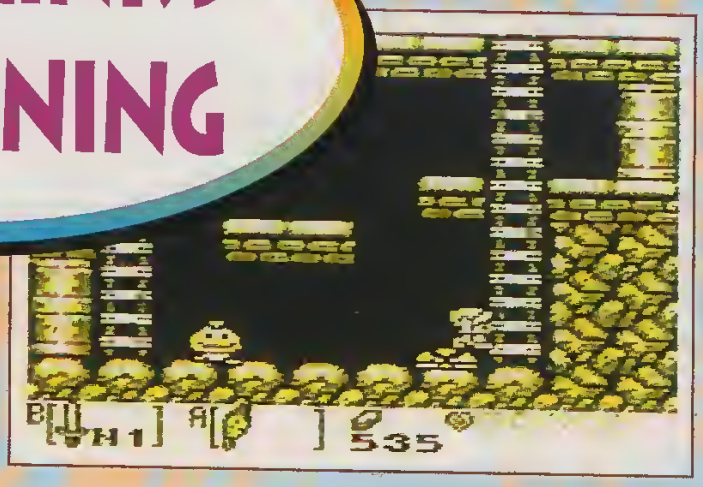
uce furie du fonck
cent les :

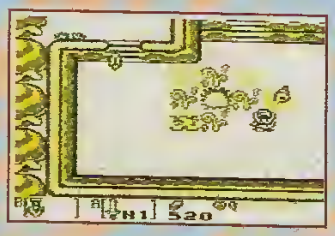
13/12/93 Nice
14/12/93 Marseille
15/12/93 Toulouse
16/12/93 Bordeaux
17/12/93 Agen
18/12/93 Montpellier
4 Paris - Olympia

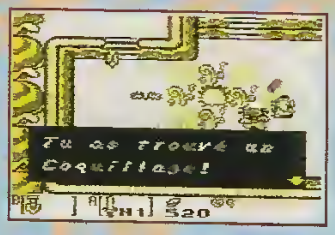
ZELDA LINK'S AWAKENING

Game Boy

Ça fait un bail qu'on l'attendait, on ne l'espérait plus, et pourtant... C'était sans compter sur le génie de l'équipe de Miyamoto. C'est beau, c'est grand, c'est captivant... En un mot comme en cent, cette sortie tombe à pic. Si vous ne savez qu'offrir à Noël, ne cherchez plus !







SOYEZ CURIEUX DE TOUT...

Foulnez, déterrez, scrutez, inspectez... Tout ce qui vous paraît curieux et même ce qui ne l'est pas doit être passé au crible. Prenons le cas de cette pierre dans ce coin de chemin, eh bien, si vous la soulevez, un escalier vous conduira dans les entrailles de Cocolint. Déposez une pincée de poudre magique dans la vasque et attendez.

Zelda et Link auraient pu être des personnages de conte de fées, ces histoires que l'on se racontait au coin du feu, à la veillée... Le principe est le même en fait, mais le tout transposé dans le monde des jeux vidéo. Bien que l'on y joue tout seul dans son coin, les langues se délient très vite et le sujet devient bientôt intarissable. Il n'y a qu'à sussurer le nom de Link et toutes les têtes se tournent. Je vous le demande. Comment rester de marbre avec un si vaste programme, une réalisation sans failles, et un scénario béton qui rappelle justement ces contes et légendes...

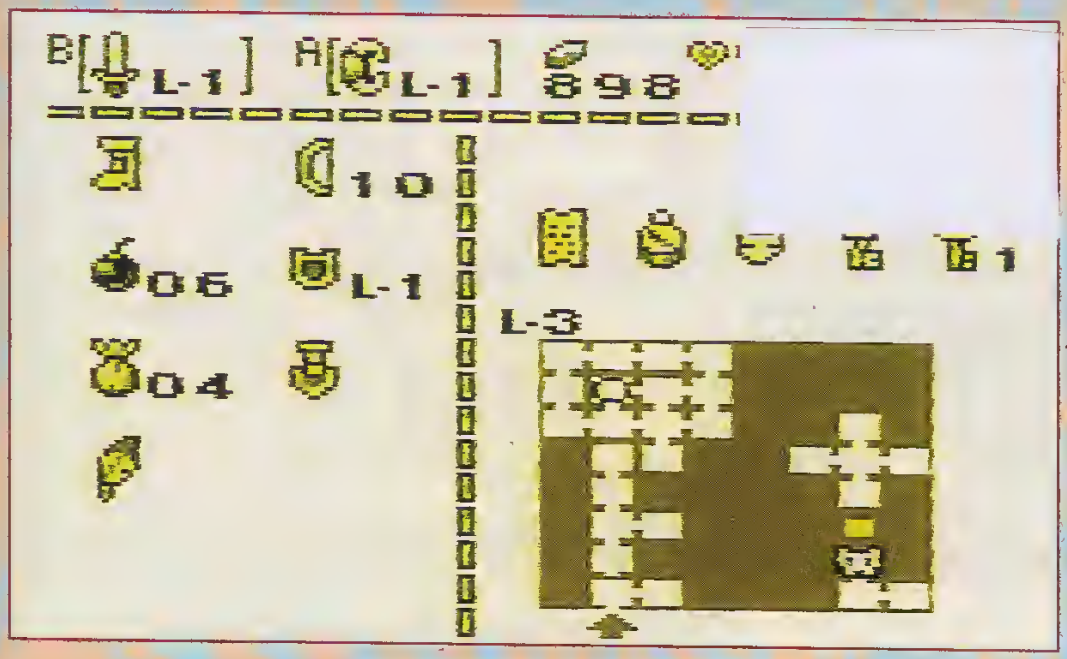
Il était une fois...

Tout a débuté en 1989 lors de la sortie du premier volet de la plus grande aventure jamais connue sur console. Deux personnages inconnus (Zelda et Link) ont ravi le cœur des joueurs français. Depuis, nos deux héros ont fait un bon bout de chemin en notre compagnie, et on en redemande ! Comble de bonheur, Nintendo ne s'arrête pas là et continue de nous gratifier de ses meilleures productions.
La version Game Boy, contrairement à celles sorties sur NES et Super Nintendo, se déroule sur l'île de Cocolint et non plus sur Hyrule.
Link s'est embarqué sur un voilier et part à la conquête du monde. Alors qu'il vogue sur les flots pour rentrer sur Hyrule, une tempête l'envoie se fracasser sur les récifs de Cocolint. Ici, débute votre quête. Vous ne pourrez quitter l'île qu'à une seule condition : découvrir huit instruments magiques disséminés dans huit labyrinthes. Une fois ces instruments en votre possession rendez-vous devant l'œuf où dort depuis la nuit des temps le poisson-rêve. Une fois réveillé, lui seul pourra vous aider à retrouver le chemin de votre terre natale...

Game Boy
ZELDA LINK'S AWAKENING

98

éditeur	NINTENDO
genre	AVENTURE
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
notice	EXCELLENTE
difficulté	MOYENNE
prix	



VOTRE SOUS-TABLEAU

1/L'épée : Vous la trouvez au bord de la plage.
2/Les bottes de Pégase : Dans le labyrinthe 3. Cave aux clés.
3/Bracelet de force : Dans le labyrinthe 2. La grotte du génie.
4/Bouclier : Tarkin vous le remet, dès que vous êtes sur pied...
5/L'arc : Vous l'achetez au bazar du centre.
6/Les bombes : Achetez-les également au bazar du centre.
7/Sac de poudre magique : Chez la sorcière
8/Pelle : Achetez-la au bazar du centre, dans le village.
9/Plume : Labyrinthe 1. La cave Flagello.
10/Le bâton : Après avoir remis le régime de bananes à Kiki (le singe), un pont se construit, vous n'avez plus qu'à le récupérer .
11/Les coquillages : Enfouis et disséminés dans le sol de l'île. Il existe aussi la maison aux coquillages...
12/Les petites clés : Vous les découvrez dans les labyrinthes, elles ouvrent la majorité des portes.
13/La clé à tête de lion : Vous donne accès à la salle du boss, gardien du palais.
14/Le fragment de pierre : Vous donne un indice pour la suite des opérations.
15/La boussole : Vous indique tout ce qui peut-être caché dans le palais.
16/La carte (1) : En miniature.
17/La carte (2) : Dépliée, elle vous donne une idée plus précise sur la route à suivre.

Le must du jeu d'aventure sur portable monochrome. Incontournable et indétrônable, tels seront les mots de la fin.

Yoda,
encore et toujours sous le charme.

Vous retrouverez ici toute une pléiade de monstres, certains sympathiques d'autres moins. Mais également des amis qui vous prêtent main-forte afin de mener votre quête à son terme. Engagez le dialogue, ils ont tous beaucoup à vous raconter. Ne stressez pas, tout est en français, et c'est un vrai plaisir.

UN MONDE ENCHANTÉ

Comme tout preux chevalier qui se respecte, il faut vous équiper. Trouvez d'abord votre épée, et partez à la conquête des huit palais. Cachées au plus profond de certains coffres, vous dénicherez de nouvelles armes. Ainsi, dans le

mettent de progresser (tous les recoins ne sont pas accessibles dès le début, normal...). Mais je cause, je cause, et je suis sûre que vous aimeriez voir du pays, donc je vous laisse, et bon voyage !! ●

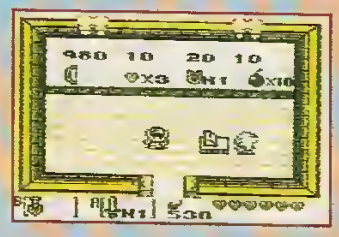
GRAPHISME 99%
Simple et superbe à la fois. Made in

JOUABILITE 99%
Parfaite.
Trouvez la faille.

DUREE DE VIE 95%
Que d'énigmes tordues, mais c'est également tellement subjectif...

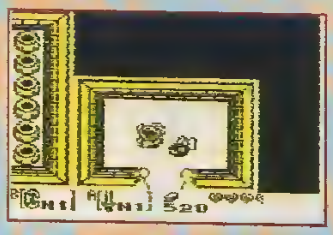
Les magasins

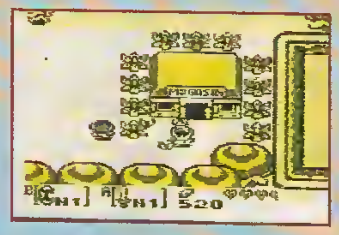
Si vous avez besoin de quoi que ce soit, allez donc faire un petit tour dans les boutiques. Que ce soit dans l'enceinte du village ou tout simplement dans la campagne environnante, l'île de Cocolint est pourvue d'absolument toutes les commodités.



LE BAZAR DU CENTRE

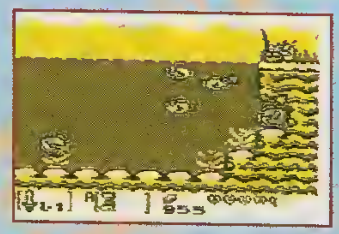
Allez souvent vous ravitailler dans ce magasin. De la vie, des bombes... Vous pouvez également vous procurez la pelle, un arc (980 rubis), des flèches...





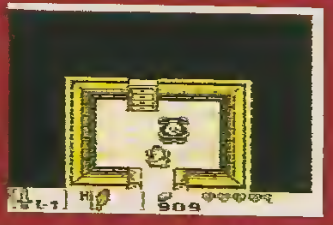
LA BOUTIQUE DU JEU DE HASARD

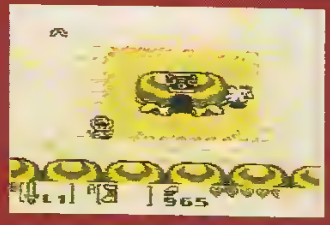
Cette attraction, vous y avez certainement déjà joué. L'objet à récupérer est la poupée Yoshi, qui est normalement au centre de tous ces trésors.



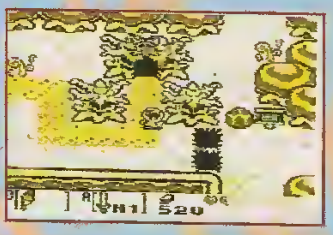
LA CABANE DE L'ÉTANG

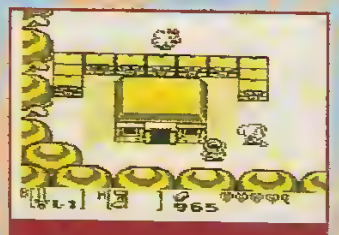
Un garde-pêche vous propose de tenter votre chance Pour une grosse prise, vous gagnerez vingt rubis ou un quart de container de cœur.

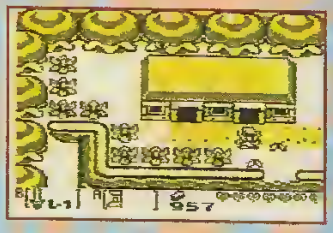


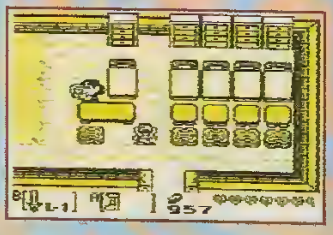


The VIP de l'île Cocolint









M'ÂÂME MIAOU, MIAOU

Le gros chien vous ouvre les portes du deuxième palais. Le chiot boulet vous remet une boîte de pâtée pour chiens que vous échangez contre le ruban.

LA SORCIÈRE

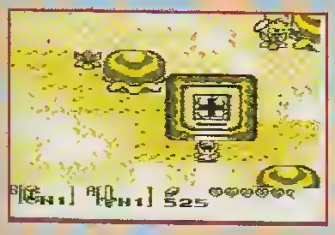
L'un des tout premiers personnages que vous devez rencontrer. Saupoudrez de la poudre magique sur le raton laveur de la forêt pour avoir la clé du premier palais.

LA DEMEURE DE PÉPÉ LE RAMOLLO

Impossible de lui tirer les vers du nez (beurk !). Laconique quand vous le rencontrez, il ne sera bavard qu'au bout du fil.

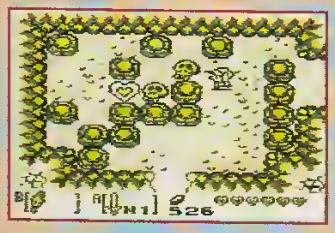
QUADRUPLET'S HOUSE

Donnez la poupée Yoshi que vous avez gagnée au magasin du jeu de hasard à la maman du jeune bambin. Elle vous remet en échange un ruban.



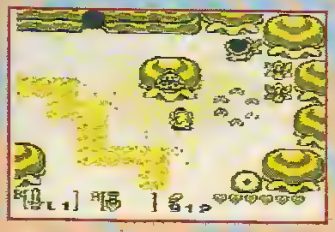
TÉLÉPORTATION

Pratique ce système, vous éviterez ainsi de vous taper des kilomètres et des kilomètres... Repérez votre point de départ et votre point de chute.



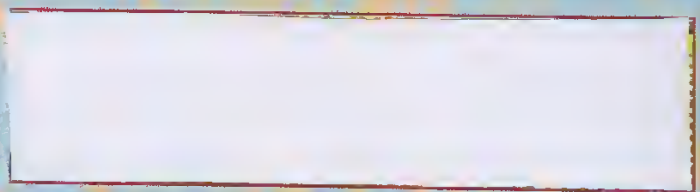
HO HISSE

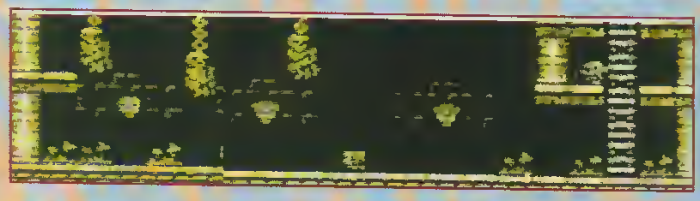
Poussez les blocs de pierre, sélectionnez votre bracelet de force et soulevez au-dessus de votre tête ce crâne lourd. Puis jetez-vous sur ce quart de container de cœur.

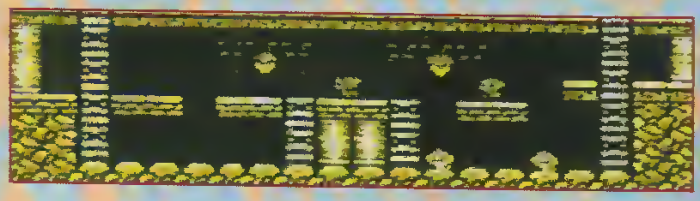


TEL L'OURS MAL LÉCHÉ...

Remettez le bâton du pont aux singes à ce p'tit bonhomme qui ressemble étrangement à Mario, une drôle de scène va suivre...

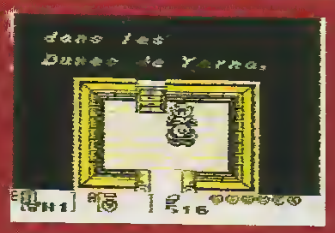






LINK, MARIO. MAIS OÙ SOMMES-NOUS

Dans certains palais ou même pour vous rendre d'un point à un autre (château de Canulet), vous traverserez des passages souterrains où vous retrouverez des Goombas, des fleurs carnivores... Link peut même sauter sur le dos des ennemis rampants pour les écraser et, ainsi, récupérer des cœurs ou des rubis. Ça ne vous rappelle rien ?



LES CABINES TÉLÉPHONIQUES

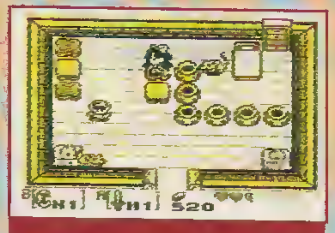
Disséminées à travers toute l'île, elles vous tiendront informé des dernières potins de Cocolint. Pour téléphonez ? C'est gratuit. Appuyez sur le bouton A, comme si vous vouliez entamer la conversation avec quelqu'un. Pépé le Ramolo, votre interlocuteur, très laconique lorsque vous allez lui rendre visite, se laissera aller à toutes les confidences dès que vous utiliserez les lignes téléphoniques de l'île.

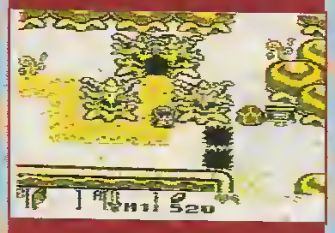
LA CABANE D'ALLIGOBANANE

Échangez la boîte de pâtée pour chiens contre un régime de bananes pour le ramener à Kiki le singe.

LA VILLA DE RICHARD

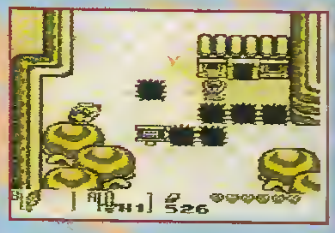
Ramenez-lui les cinq feuilles d'or récoltées autour des remparts ou dans le château de Canulet. N'oubliez pas de dégommer le corbeau sur les remparts.

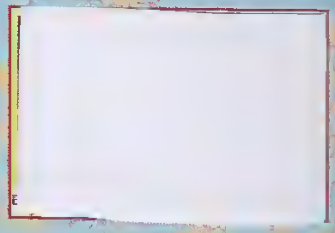




MONIQUE LA LUNATIQUE

Elle vous concocte de sacrés potions, munissez-vous de quelques rubis et allez discuter le bout de gras avec elle.





MR WRIGHT

Quelle ressemblance frappante avec le docteur du même nom qui officie dans Sim City ! Écrivain dans l'âme, il ne trouve personne qui apprécie sa prose.

(troisième palais)

Clefn + Fragment de pierre + interrupteur

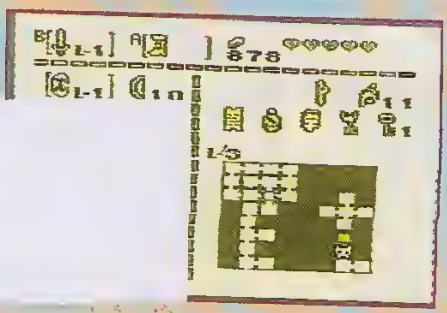
Vers A

50 rubis

200 rubis

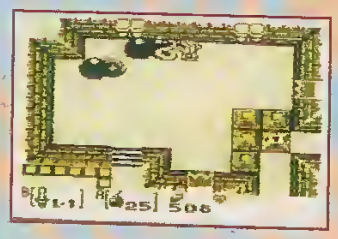
Clef

Début



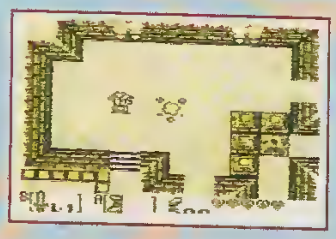
LE SOUS-ÉCRAN

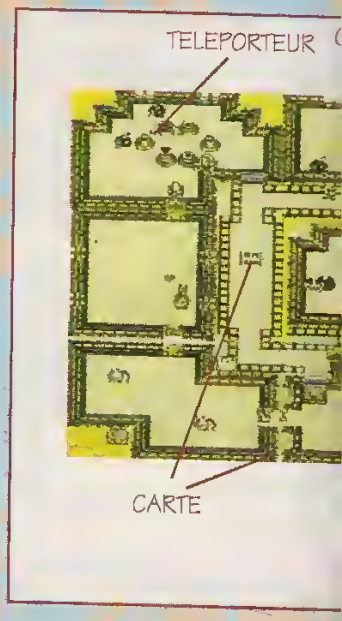
Plutôt chargé non ? Tout vous est indiqué. Le plan du palais, l'emplacement du monstre, les salles où des clés se dissimulent (représentées par un léger filet noir autour de la salle en question), les pièces déjà visitées, celles qui ne l'ont pas été, la boussole qui vous indique, grâce à un signal sonore, si quelque chose y est planqué...



MANGE

Vous vous souvenez des rhinocéros dans la Légende de Zelda, il fallait leur faire avaler des bombes, et bien avec ces gros vers, il en est de même, ils grossiront, grossiront, pour exploser et disparaître.



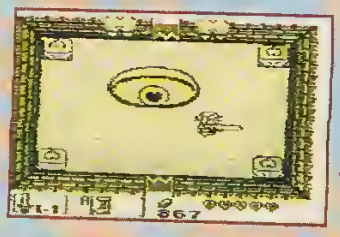


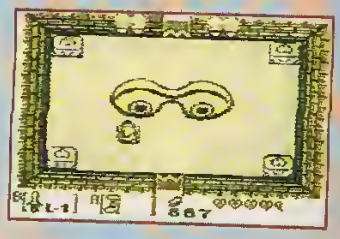
AYEZ LE COMPAS DANS L'ŒIL (MAIS ÇA FAIT MAL...)

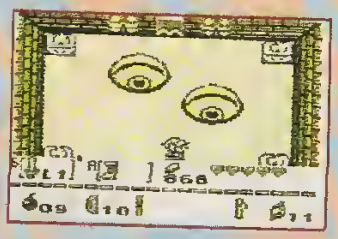
Si vous vous en approchez trop, ils se téléportent d'un bout à l'autre de l'écran. Sélectionnez vos bombes, portez-en une et balancez-la dans leur direction. Elle leur pètera à la figure. Une clé dégringole du plafond lorsque le dernier ennemi a disparu.

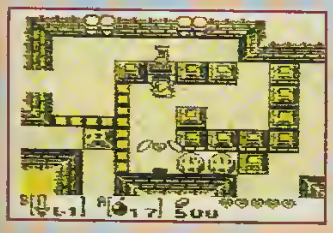
ATTENTION, ON VOUS REGARDE !

Enfilez vos bottes et foncez dans le mur d'en face. Un gros blob dégringole du plafond pour venir s'écraser à vos pieds. Donnez des coups d'épée dans son unique œil pour faire apparaître le second. Puis foncez sans arrêt, toujours vos bottes aux pieds, entre les deux, vous devez faire en sorte de les séparer pour les faire exploser l'un après l'autre.



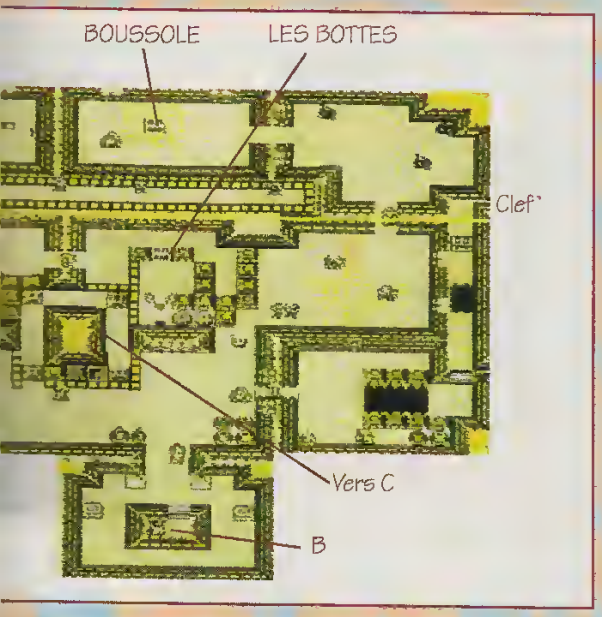


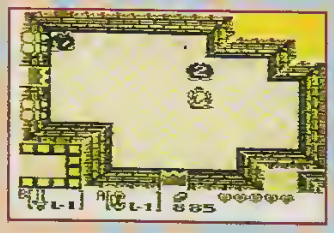




LES BOTTES

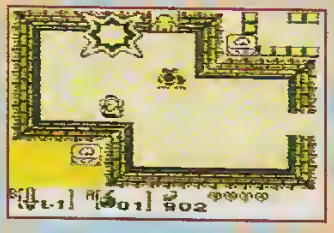
Frayez-vous un chemin parmi ces blocs de pierre pour vous emparer de la paire de bottes. Elles ont les mêmes propriétés que celles dans Zelda 3 sur Super Nintendo.

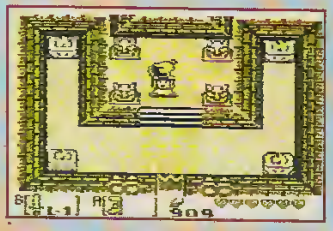


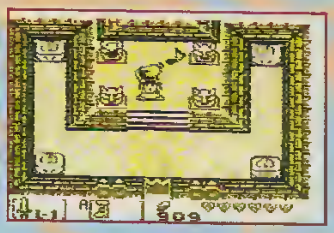


LINK VS BOMBERMAN

Ces bombes à retardement vous coursent dès que vous les approchez. Coincez-les contre un pan de mur, lardez-les de coups d'épée, et poussez-les dès qu'elles font mine d' exploser.







LA CLOCHE DE LILI

Votre troisième instrument, il ne vous en manque plus que cinq. On avance à petits pas...

BULLDOZER SUR PATTES

Chaussez votre paire de bottes et détruisez ces blocs de glace en les écrasant tous sur votre passage.

Le Sport jusqu'à la

FI POLE POSITION, la perfection sur toute la ligne

- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANEMENT sur un écran splité
- 3 MODES DE JEU: entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 CIRCUITS, 7 ECURIES ET 14 PILOTES inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- REGLAGE DE 5 PARAMETRES sur la voiture (pneux, freins, boîtes de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as TM

Perfection...

CANTONA FOOTBALL CHALLENGE
la perfection sur le terrain

GRAND CONCOURS Fnac
Eric CANTONA FOOTBALL CHALLENGE

Participe au concours Fnac et gagne une console SUPER NINTENDO, des abonnements à Planète Foot, des balladeurs, des sacs de sports...

Bulletins de participation disponibles dans toutes les boîtes de jeux, vendues à la logithèque de la Fnac, ou sur simple demande auprès de
LUDI MEDIA-Concours : 28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois

- ⇨ **64 EQUIPES AU CHOIX**
- ⇨ **4 SORTES DE MATCHS** : le match amical, la coupe, le championnat du monde (avec ses éliminatoires) et le football en salle.
- ⇨ **SELECTION DE LA STRATEGIE DE L'EQUIPE**, la vitesse des joueurs, leur puissance et les différentes formations d'attaque et de défense.

of Nintendo

C'est Noël sur le Player One

3615 Player One !

Vous pouvez gagner tous ces films en jouant à notre grand quizz cinéma.

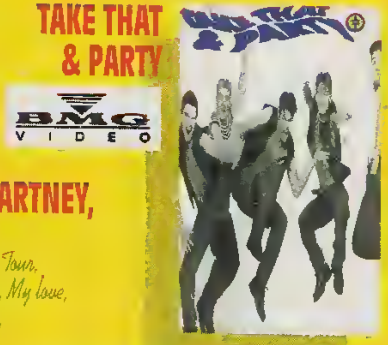
Le coffret SCHWARZENEGGER
Retrouvez le fabuleux Schwarzy dans Commando, Le Contrat et Running Man.

BATMAN LE DEFI
L'homme chauve-souris est de retour ! Dans ce nouveau volet, Batman est confronté à deux de ses plus célèbres ennemis : la Femme-chat et le Pingouin.

ALADIN
Les mystérieux pouvoirs de sa lampe magique et l'étrange magicien auderont-ils Aladin à conquérir le cœur de la merveilleuse princesse.

Les fans de musique ont aussi leur quizz, des K7 vidéo et des CD !

TAKE THAT & PARTY

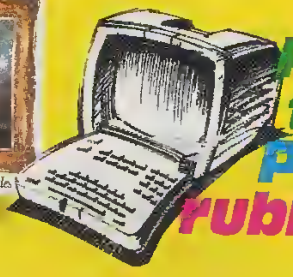


DEF LEPPARD VISUALIZE
Un programme de 90 minutes riche en interviews et en clips extraits de leurs deux derniers albums.

PAUL Mc CARTNEY, PAUL IS LIVE
Magical Mystery Tour, Biker like an Icon, My love, Paperback Writer, Live and let die

THE BEATLES
Strawberry Fields Forever, Penny Lane, Help, I'm Down.

The Beatles



Pour jouer, tapez 3615 Player One, rubrique JEUX

Christian Dao

LA MEGADRIVE SE LA JOUE CONVIVIALE

Pour finir l'année en beauté, la Megadrive se met elle aussi à dépasser la barrière fatidique des deux joueurs. N'attendez plus : jetez vos jeux de société, invitez vos potes, commandez des pizzas et démontrez que les jeux vidéo ne rendent pas asocial.

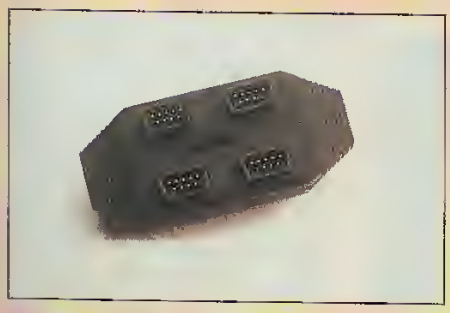
La Megadrive entre dans le règne du multi-joueurs avec un bon et un très mauvais point. Le bon point, c'est l'existence de huit jeux gérant cette option. Joli score ! Le mauvais, c'est l'anarchie qui règne dans les adaptateurs permettant de connecter plus de deux paddles à sa console. Car, à la différence de ses petites camarades, la 16 bits de Sega dispose de deux de ces instruments : le **Four Way Play** d'Electronic Arts et le **Four Player Adaptor** de Sega. Bien sûr, guéguerre commerciale oblige, les prétendants au titre sont rigoureusement incompatibles. Entre les deux votre cœur balance, vous prendriez bien les deux mais votre porte-monnaie vous impose des choix déchirants. Petit comparatif express.

LES DIFFÉRENCES

Première manche, la conception de l'engin. L'adaptateur de Sega se distingue par un look proche du Multitap de Hudson. À défaut d'être très esthétique, ce parti-pris permet à l'engin de s'enficher aussi facilement sur une Megadrive I qu'une Megadrive II et de laisser libre le second port paddle. D'où la possibilité de connecter un cinquième paddle (jeu à cinq) voire un second adaptateur 4 joueurs (jeu à huit !). Seul Ultimate Soccer gère pour le moment un tel nombre de joueurs mais il est clair que les potentialités sont énormes. À l'inverse, l'adaptateur d'EA présente des défauts d'ergonomie. Plus mastoc, il squatte les deux ports paddle ce qui interdit la connection de plus de quatre manettes.

« MOI SPORTIF, MOI AIMER FOUR WAY PLAY »

Seconde manche, les jeux. Ici, c'est clairement Electronic Arts qui prend l'avantage, tant en terme de quantité (six cartouches) qu'en terme de qualité. Bien sûr, il vaut mieux aimer le sport : à part General Chaos, EA ne propose que des simu sportives. En face, l'offre Sega tient nettement moins bien la route : Wimbledon, c'est bien mais ce n'est quand même pas NHL Hockey ou FIFA Soccer. Reste qu'à long terme les choses pourraient s'arranger : le Four Player Adaptor a l'avantage d'être fabriqué par le pays de Sonic, ce qui n'est pas un mince atout pour attirer les éditeurs de jeux. Que décider ? Allez, on se mouille : même si l'adaptateur Sega dispose d'un gros potentiel sur le long terme, c'est pour le moment le Four Way Play qui s'impose. Pour vous aider à vous faire une idée plus précise, nous vous présentons dans ce petit dossier les jeux les plus intéressants tournant avec chacun de ces accessoires. Mais franchement, pourquoi tous les éditeurs ne suivraient-ils pas Tengen et Acclaim qui ont choisi de rendre leurs jeux compatibles avec les deux adaptateurs ? Quand les fabriquants oublient leurs querelles de clocher, la vie devient tellement plus belle pour les consommateurs.



LES JEUX COMPATIBLES AVEC LE
Four Way Play

- FIFA Soccer
- General Chaos
- Madden 94
- Bill Walsh College Football
- NHL Hockey 94
- Gauntlet 4

DOSSIER 4 JOUEURS

- Wimbledon
- Gauntlet 4
- Ultimate Soccer

LES JEUX COMPATIBLES AVEC LE
Four Player Adaptor

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

DOSSIER 4 JOUEURS

4 Way Play

Lorsqu'Electronic Arts décide de sortir le grand jeu, le résultat est surprenant ! FIFA International Soccer, ou la simulation de football ultime.

Sur console, les excellentes simulations de foot ne sont pas légion. Hormis, Super Soccer ou Super Side Kick, on est souvent déçu par les produits qui nous sont proposés. Il y avait donc un effort à faire dans ce domaine. Eh bien c'est Electronic Arts qui s'y est mis en nous pondant un foot hyper beau et jouable, auquel on peut s'éclater à quatre en même temps, sur le même terrain, au cours du même match !

SOIGNÉ ET CLASSIEUX !

Ne nous cantonnons pas au seul principe du jeu à quatre et examinons de façon exhaustive toutes les qualités de ce soft. Après une page de présentation classique, on se trouve nez à nez avec un nombre absolument incroyable d'options. Tous les paramètres de jeu sont réglables : nombre de bélligérants (hé, hé !), durée des matchs, surface, hors-jeu, faute, goal manuel ou automatique... De même, le choix des équipes est vaste et vous propose multiples formations de force variée.

Cela étant, passons au match pur et dur. Première constatation, la bande son est démente (notamment les cris de la foule). Le terrain est représenté en 3D isométrique et la taille des joueurs est assez

Une tête plongeante devant les cages de l'adversaire est une sorte imparable.

Combinaisons de jeu

1. Option classique :

— Un contre l'ordinateur : classique mais agréable, surtout quand on n'a pas trop d'amis !

— Deux contre l'ordinateur : tous les jeux de foot proposent cette combinaison, alors passons...

— Un contre un.

2. Option Four Way Play :

— Trois contre l'ordinateur : là ça commence à être très intéressant !

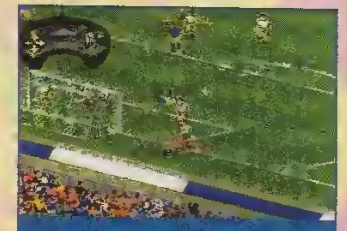
— Quatre contre l'ordinateur : c'est le délire total car on ne se sent plus seul face à la machine et on peut construire une vraie tactique offensive ou défensive.

— Deux contre deux : quelle classe ! Les affrontements se font dans une équité totale entre les deux équipes.

— Trois contre un : proposez à votre ennemi juré une partie de ce genre, c'est un excellent moyen de l'allumer ! Comme vous le constatez, toutes les répartitions de paddles sont envisageables. À vous de choisir celle qui vous convient !

Quatre paddles c'est comme les hommes, c'est mieux que deux. (NDLR : Eh bien Elwood !)

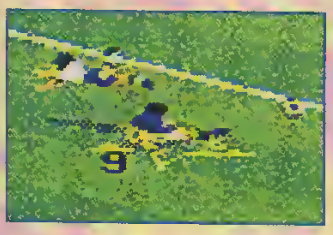
On peut définir les tactiques grâce à un écran hyper clair et pratique.

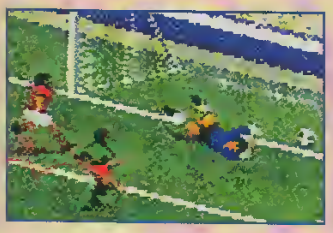


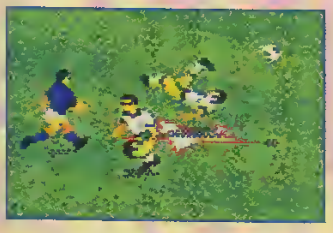
Le goal essaie désespérément de rattraper ce tir, mais c'est trop tard...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	
joueur(s)	1 à 4



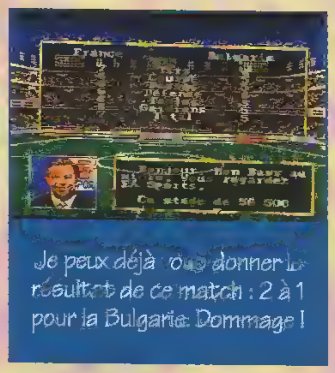




Electronic Arts soffre un peu de pub au passage. On n'est jamais mieux servi...

La balle va passer juste à côté du poteau... à l'extérieur ! Ouf ! c'était limite...

impressionnante. Le réalisme et l'aspect tactique quant à eux sont au rendez-vous. Les figures propres au foot sont parfaitement réalisables. Et, ô plaisir, on n'est plus obligé de se faire des passes à répétition : vos coéquipiers vous aident à marquer. De plus, il est désormais possible d'organiser de véritables rencontres entre amis et de se retrouver devant le jeu dans un esprit faussement convivial. Car aucune pitié n'est autorisée ! ●



Je peux déjà vous donner le résultat de ce match : 2 à 1 pour la Bulgarie. Dommage !

VIRILS LES JOUEURS !

Ce qui fait la qualité d'une simulation de football, ce sont les diverses actions spectaculaires que l'on peut réaliser. Eh bien avec FIFA, on est servi. On peut exécuter les principales figures de ce sport avec un réalisme à couper le souffle. Ici vous sont présentées les plus belles.

en résumé

Nous sommes indéniablement face à une simulation qui révolutionne le genre sous tous ses aspects, notamment avec le jeu à quatre.

Elwood,
un ballon à la place du cerveau.

GRAPHISME 85%
Très classe mais parfois un peu fouillis, surtout en mode « quatre joueurs ».

SON 90%
Il participe énormément à l'ambiance, avec des bruitages hyper réalistes.

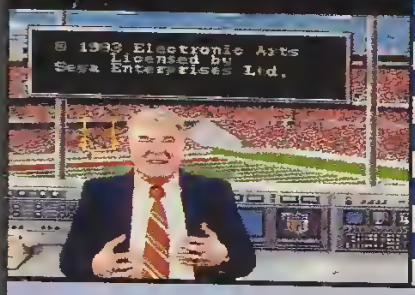
JOUABILITE 82%
Une jouabilité irréprochable malgré quelques déplacements un peu saccadés.

DUREE DE VIE 93%
On prend un plaisir sans bornes en participant à de nombreux matchs endiablés.

Four Way Play

MEGADRIVE

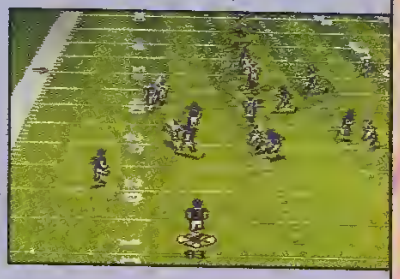
Madden NFL' 94



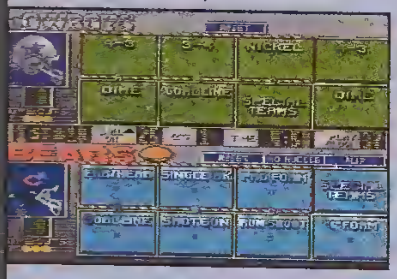
prix 89%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1 A 4
sauvegarde: OUI
continue: NON

En trois ans, Electronic Arts s'est forgé une sacrée réputation dans le monde du football américain. On se souvient encore de John Madden Football dont la réalisation nous avait si agréablement surpris par son réalisme. Depuis l'éditeur a parcouru un bon bout de chemin, proposant régulièrement de nouvelles versions toujours plus complètes. Avec la cuvée 94, JMF franchit une étape supplémentaire en gérant enfin quatre joueurs en simultané. Si, si quatre, vous avez bien lu. C'est la concrétisation d'un très vieux rêve ! D'autant qu'il est possible de répartir les participants selon n'importe quel schéma : 3 contre 1, 2 contre 2, ou encore quatre contre la machine...



Les joueurs peuvent sélectionner le dossard de leur choix (en mode 4 joueurs) ainsi que leur position sur le terrain. Cela permet de déterminer notamment lequel défoncera la tronche de l'autre sur les quelques yards qui définissent la surface et séparent les deux équipes. Devant tant de bonheur, on passera donc sur une certaine confusion à l'écran lorsque quatre humains s'affrontent simultanément : les marqueurs, indiquant le personnage que dirige chaque joueur, portent des couleurs trop proches. Néanmoins, les amateurs y trouveront largement leur compte et pourront marquer quelques frénétiques touchdown, en se disant ô joie : « On peut sauvegarder la partie ! ».



Sylvain

MEGADRIVE

NHL Hockey 94

prix 90%

éditeur: ELECTRONIC ARTS
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1 A 4
sauvegarde: PILE
continue: NON

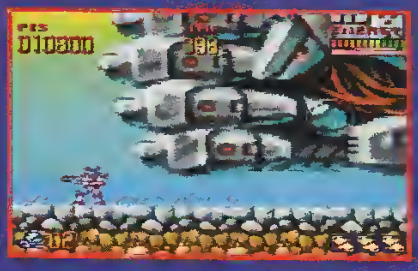
A l'occasion de la sortie du Four Way Play, Electronic Arts commercialise une troisième version de sa simulation de hockey sur glace. Fort du succès obtenu par les précédents volets (EA Hockey et NHLPA Hockey 93), nous avons droit à une remise à jour de la simulation de hockey référence sur console. Développée sous licenee de la League National U.S. de Hockey, NHL Hockey 94 s'inspire du déroulement des principales compétitions d'outre-Atlantique. Grâce au Four Way Play, outre les nouveautés relatives au déroulement du jeu, cette simulation offre l'indiscutable avantage de pouvoir se jouer à quatre joueurs simultanément. À deux, l'ambiance était déjà très chaude je vous laisse imaginer l'intensité de la pression qu'apportent les matches à quatre. Les nouvelles possibilités dues au quadrupleur permettent de jouer à un contre deux ou deux contre deux. Le niveau de jeu de la console s'est considérablement amélioré, notamment au niveau de la défense, et plusieurs utilisateurs peuvent désormais sauvegarder leur partie. Cela fait suffisamment de bons arguments pour ne pas passer à côté de la sortie de NHL Hockey 94 que je vous recommande vivement.

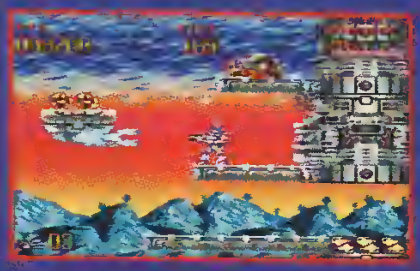
Incontestablement, le Four Way Play est l'accessoire indispensable apportant la convivialité qui faisait si cruellement défaut à la grande majorité des consoles.

Wolfen

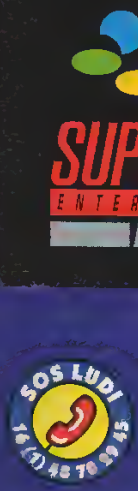
Super Turrican, mi homme mi metal

La planète Hatakis est sous l'emprise de "Machine", le souverain du Monde Obscur de la Galaxie. La mission de SUPER TURRICAN est claire : détruire le mal une fois pour toutes. Alors au lieu de ricaner, fais attention !





- des graphismes surréalistes sur 13 niveaux différents
- des écrans en 3 D et un scrolling multidirectionnel époustouflant
- une parfaite maniabilité
- un effet sonore "Dolby Surround" futuriste...



Super Nintendo Entertainment System [illegible] seals and other marks designated [illegible] Nintendo

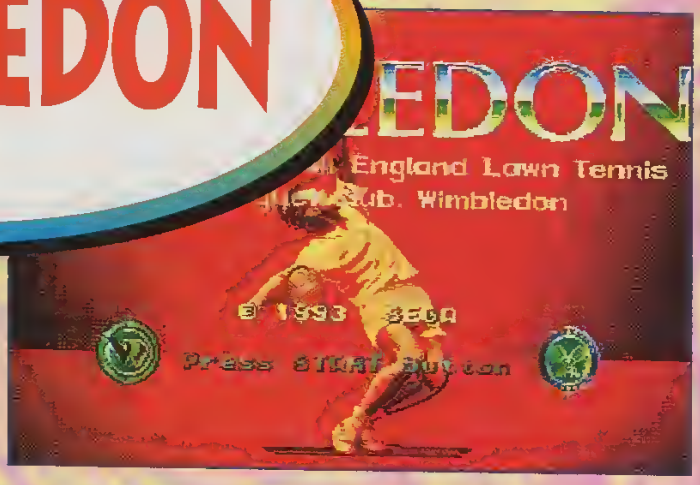
APPELL
VITE AU
NEW
36-68 68
(2.19 Frs une m
JOUE et GAGNE
Top des To
des conso
(Néo-Géo, Jag
Méga CD II, 3DO
et tous les je
LUDI GAM
(F1 Pole Posit
Eric Cantona
NOUVEAU
36-68 68 77 C'EST FACILE C'EST TO

WIMBLEDON

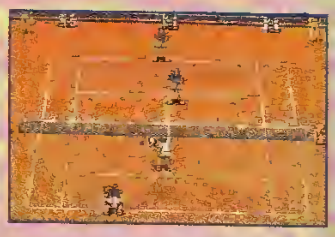
4 Player Adaptor

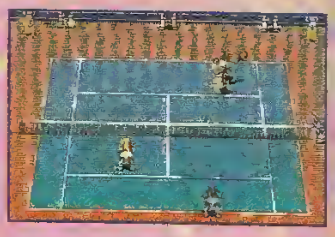
DOSSIER 4 JOUEURS

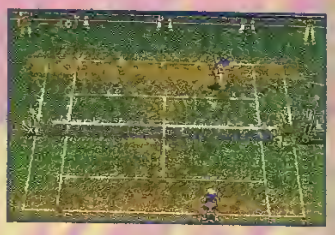
Il faut bien l'avouer : les simulations de tennis ne sont pas légion sur Megadrive.



Wimbledon propose les options habituelles d'un jeu de tennis : entrée des noms, choix du joueur, du terrain (uniquement en mode « exhibition »). Les débutants sont particulièrement soignés puisque plusieurs options ont été prévues pour leur faciliter la tâche : marquage de la trajectoire de la balle, changement de la couleur de la balle au moment où vous devez la frapper, indication de l'impact par un point bleu. Enfin, un mode « semi-automatique » vous repositionne lorsque vous êtes sur le point de manquer une balle d'un chouïa. Mais passons aux choses sérieuses,

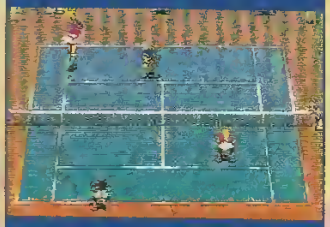


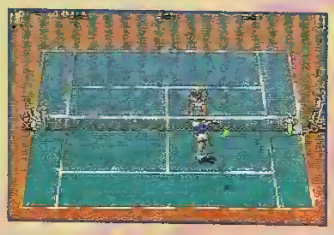


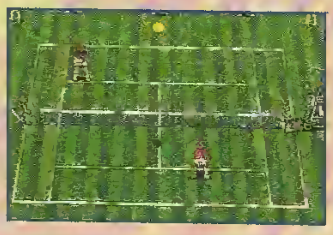


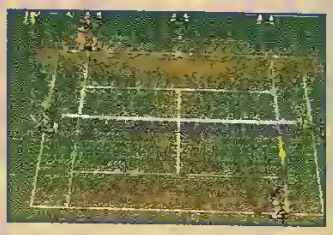
TROIS TERRAINS AU MENU

Dans Wimbledon, vous exercez vos talents sur : la terre battue, le dur et, le gazon.

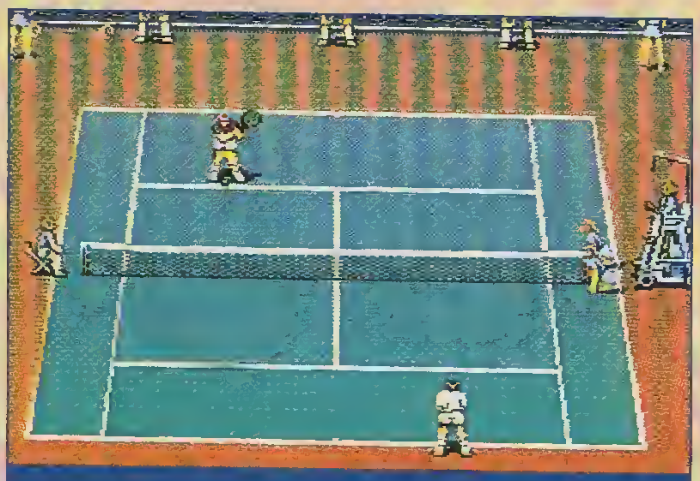








Alors quand une petite nouvelle se pointe et qu'elle autorise le jeu à quatre, la rédaction se rue dessus.



Waouh ! Ça fait mal ! La prochaine fois, tâchez de viser mieux.

c'est-à-dire au tournoi en lui-même, puisque, après tout, vous êtes là pour ça. Celui-ci commence en quart de finale. Vous affronterez donc trois adversaires en tout. Pour être là, ils sont forcément d'un bon, très bon niveau. Alors bonne chance. Après chaque match gagné, notez le code pour reprendre le tournoi ultérieurement.

JEU, SET ET MATCH !

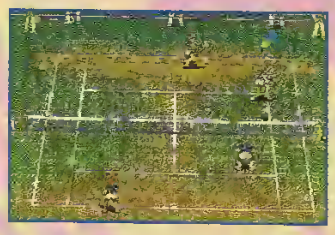
Vous l'avez compris, à l'heure actuelle, Wimbledon est la simulation de tennis la plus convaincante de la

WIMBLEDON

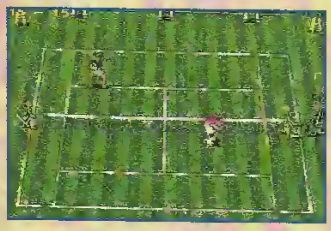
éditeur
SEGA
genre
SIMU. SPORTIVE
sauvegarde
PASSWORD
continue
NON
notice
NON FOURNIE
difficulté
MOYENNE
prix
A B C D E
1 à 4
joueur(s)

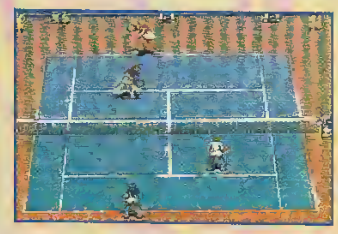
LES OPTIONS, ÇA SIMPLIFIE LA VIE...

Deux options disponibles pour vous aider à mieux apprécier la balle et ses effets. La première permet de savoir quand frapper, la seconde indique la trajectoire.



Megadrive. Il ne parvient pas pour autant à se hisser au niveau de ses homologues les plus réussis sur d'autres machines comme, pour exemples, Final Match Tennis sur NEC, Super Tennis ou encore Jimmy Connors Tennis sur Super Nintendo : les amateurs éclairés du genre seront en particulier déçus par le manque de réalisme de certains échanges et les trajectoires parfois bizarres de la balle. Mais sa bonne jouabilité, ses options nombreuses et originales ainsi que son mode « quatre joueurs » lui assurent un grand succès auprès des débutants et de tous ceux qui cherchent un jeu fun et simple. ●





DES COUPS, ENCORE DES COUPS...

Démonstration de quelques tactiques assez sympa. Au programme : service canon, passing ravageur, lob meurtrier. Mais vous en verrez d'autres...

en résumé

Wimbledon est trop limité pour les pros mais sa facilité d'emploi et son mode « quatre joueurs » séduiront les débutants.

Megadeth,
qui cherche ses balles.

Combinaisons de jeu

1. Option classique
• Pour 1 joueur :
— Simple.
— Double : moins intéressant, vous êtes plus spectateur que joueur !
• Pour 2 joueurs :
— Simple.
— Double : soit vous jouez avec un copain contre la console, soit chacun dans une équipe.
2. Option Four Player Adaptor
• Pour 3 joueurs :
Uniquement en double : deux joueurs contre la console et le troisième joueur. Le match risque d'être long, très long, pour peu que vous ayez un bon niveau. De toute façon, c'est l'éclate totale.
• Pour 4 joueurs :
Ben il ne reste qu'une possibilité, deux contre deux. Hé, hé ! c'est le moment de régler vos comptes. Une balle bien placée et le tour est joué. Ce mode, c'est l'extase.

GRAPHISME 80%
On peut dire qu'il est de bon ton, très bon.

SON 90%
Les bruitages sont criants de vérité.

JOUABILITE 92%
Les options facilite et la prise en main.

DUREE DE VIE 85%
Et bien plus à quatre joueurs.

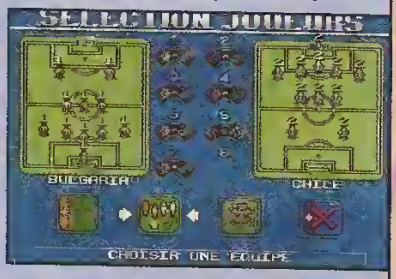
Four Player Adaptor

MEGADRIVE

Ultimate Soccer

prix	75 %
éditeur	SEGA
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 À 8
sauvegarde	NON
continue	OUI

De facture classique, cette simulation de foot n'en possède pas moins quelques qualités non négligeables. Tout d'abord, les options de jeu sont nombreuses et permettent un paramétrage précis des matchs. D'autre part, le choix des équipes est vaste : vous avez 64 formations diverses et réelles à votre disposition ! Très grosse surprise : on peut en fait jouer à huit en même temps ! Vous avez bien lu : huit joueurs.



C'est de la démence totale de pouvoir ainsi rassembler tant de joueurs dans une même partie !

Alors malgré une animation assez moyenne (la représentation graphique en 3D isométrique mouline bien), on s'amuse bien, d'autant plus que l'on peut répartir à volonté les paddles selon toutes les combinaisons de jeu envisageables (huit contre un, quatre contre quatre, deux contre deux, un contre l'ordinateur...), tout en choisissant les joueurs que l'on veut diriger ! C'est-y pas beau la technique ?

Si vous possédez un paddle six boutons, il vous sera même possible d'utiliser les trois touches supplémentaires pour obtenir le remplacement des joueurs, la sélection des formations ou bien encore le Replay.

Au final, même si Ultimate Soccer est beaucoup moins agréable à jouer que Fifa International Soccer, il possède tout de même un gros avantage : le nombre de participants !

Elwood

VOILÀ LA RELÈVE !

PREVIEWS

On finit en beauté avec un petit coup d'œil sur les prochains titres multi joueurs. À tout seigneur tout honneur, Gauntlet 4 devrait être en vente au moment où vous lirez ces lignes. Cette adaptation du classique d'arcade de Tengen présente l'intéressante particularité de gérer aussi bien l'adaptateur de Sega que celui d'Electronic Arts. Quel que soit l'accessoire que vous aurez acheté, vous pourrez donc allégrement déambuler dans des donjons suintants et malodorants. Tengen ne s'est pas contenté d'adapter bêtement la borne de café qui, avouons-le, commence à dater. Ainsi, trouve-t-on parallèlement au mode arcade (copie conforme du jeu original), une option quête plus orientée aventure ainsi qu'un mode bataille se rapprochant du jeu de baston bien saignant sur la tranche. Quant à NBA Jam, la prochaine grosse sortie de chez Acclaim dont nous vous parlons plus en détail dans Stop Info, elle gérera l'adaptateur de Sega et celui de E.A.

Après ces consensuels, passons à un jeu plus sectaire qui ne reconnaît qu'un seul des deux adaptateurs. Mutant League Hockey de chez E.A. se destine au Four Way Play. Selon un principe similaire à Mutant League Football, il mettra en scène des équipes d'êtres bestiaux dans des matchs sanguinolantes. Sortie prévue au début de l'année prochaine.

Iggy

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo
Aero the Acrobat 74
Aladdin 78
Goof Troop 86
Pop'n Twinbee 94
Battletoads in Battlemaniac 112
Blanco World Class Rugby 114
Lamborghini American Challenge 116
Cool Spot 118
Super Air Diver 120

Game Boy
Indiana Jones and the Last Crusade 136
Speedy Gonzales 138

NES
Duck Tales 2 130
Darkwing Duck 132

Megadrive
Sonic Spinball 82
Robocop vs Terminator 106
TMHT Tournament Fighters 124
Cosmic Spacehead 125
Sensible Soccer 128

Mega CD
Sonic CD 98
Silpheed 102

Master System
Le Livre de la jungle 134

Neo Geo
Fatal Fury Special 110

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut-être occupé par un plan

Données techniques

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Note
Sa hauteur et sa couleur sont variables

Barème de prix des jeux
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E de 550 F et plus

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

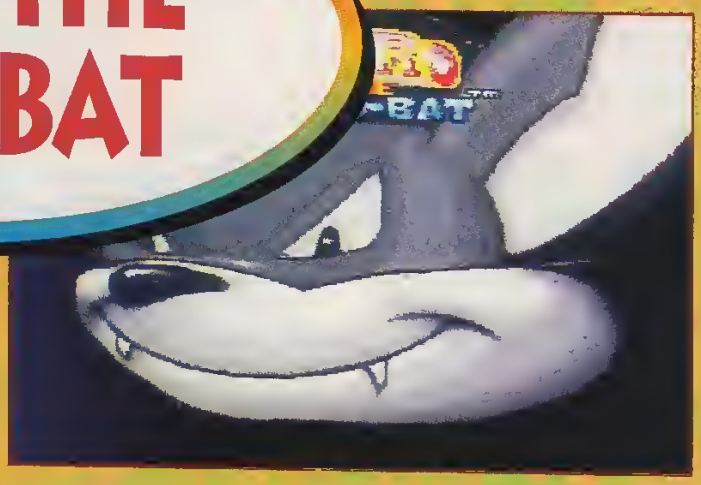
Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

AERO THE ACROBAT

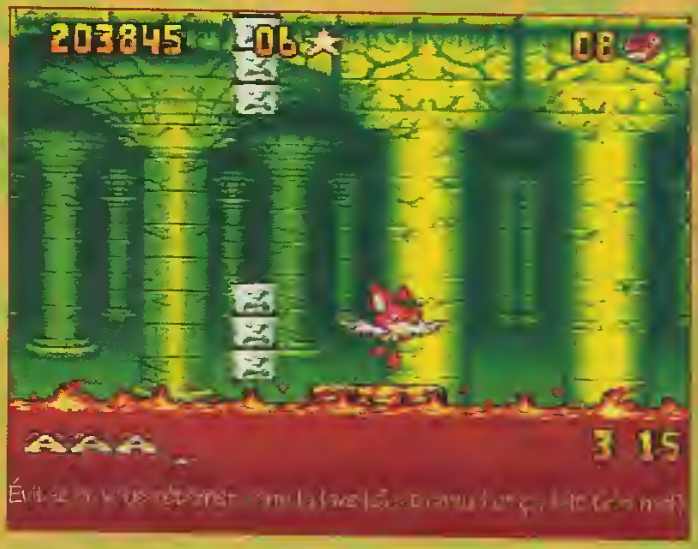
Super Nintendo

La surprise du mois, c'est bien Aero.



Personne ne l'attendait, il débarque, on y joue un peu, puis beaucoup, et finalement on se rend compte que c'est un jeu génial...

Le premier contact avec Aero est explosif. Cette petite chauve-souris, au regard de vainqueur quand elle retire ses lunettes noires, n'est pas du genre pantoufiarde, et il faut la voir danser le moonwalk. Quelques secondes de maniement et, déjà, Aero a atteint une vitesse phénoménale. La similitude avec un certain hérisson est évidente (pourquoi le cacher ?) et dès les premières parties, on se rend compte que l'on a affaire à un jeu géant. Le maniement d'Aero peut paraître déconcertant au départ. Il peut sauter, comme tout bon héros de jeu de plate-forme, mais une fois en l'air, il peut ressauter encore plus haut (ou plus bas) en faisant une pirouette (alouette) dévastatrice pour ses ennemis. Un mode de déplacement neuf, finalement très agréable à utiliser. La nouveauté ne s'arrête heureusement pas là. Chaque niveau propose sa petite innovation. On doit détruire des plates-formes, passer au travers d'anneaux, découvrir des clés et ouvrir des portes, trouver la sortie, survivre à une attraction, bref, un

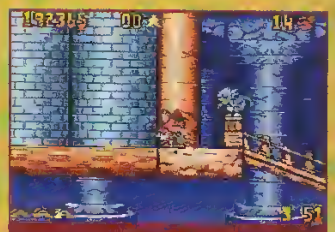


Les bonus stages

Proposant un niveau spécial, le bonus stage est une bonne occase pour faire le plein de vies (ou de sensations).
Le premier de ces bonus stages (et le plus impressionnant) est le plongeon dans la bassine d'eau,

représentée en mode 7, où vous voyez le sol s'approcher petit à petit. Au passage, ne ratez pas les anneaux et prenez garde aux ventilateurs qui veulent vous empêcher de réussir votre saut. Cette scène est vraiment superbe, et nous rappelle que le mode 7 ne sert pas qu'à faire « zoulis » mais qu'il permet d'innover vraiment en matière de jeu.
Pour faire apparaître un bonus stage, il faut dénicher une option en forme de boule (avec un « B » dedans comme Bonux).

Ouch ! Mais il [illegible] complètement gucdin ce borot (zyva) !



Non mais qu'est-ce que vous croyez ! C'est pas une gargouille qui va me faire peur...

vous bien que si vous perdez, ce sera de votre faute, pas de celle du paddle. Depuis Mario World, je n'avais pas été aussi impressionné par un jeu de plate-forme, c'est vous dire sa qualité. Pour vous aider à traverser ces quatre mondes, vingt niveaux au total, vous aurez besoin d'options. Aero peut se protéger d'un certain nombre de coups

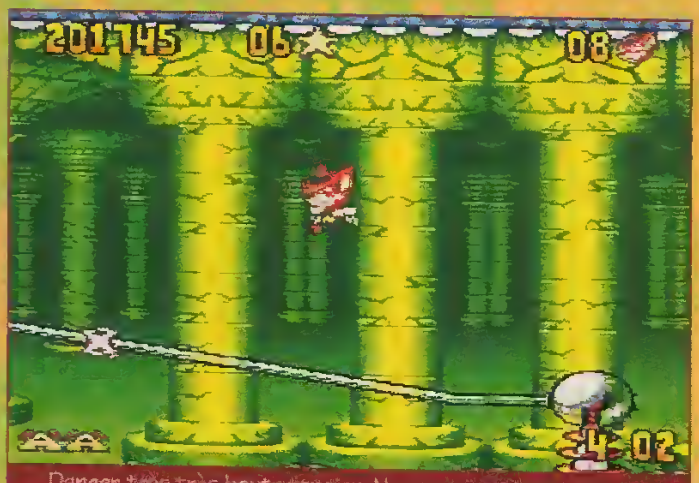
EMBARQUEMENT IMMÉDIAT

« Attention ! Attention au départ, la plus graaande aventure de votre vie va commencer. Embarquez dans le Roller Coaster, le train le plus rapide du monde ! » Cette scène est vraiment l'une des plus fabuleuses du jeu (avec la descente de la rivière). Axées essentiellement sur les réflexes, les animations sont toujours aussi démentes — Aero va jusqu'à soulever un train pour pouvoir sauter. Ce niveau a, de plus, l'avantage de délasser après les parties plate-forme.

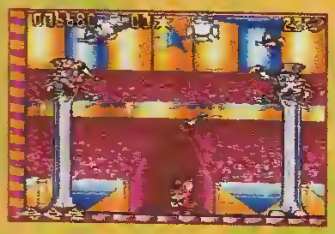
renouvellement permanent qui permet de ne jamais s'ennuyer, et qui surtout encourage le joueur à aller toujours plus loin dans le jeu.

UNE CHAUVE-SOURIS AU POIL !

Le truc qui finira de vous achever, c'est la variété des moyens disponibles pour explorer les niveaux. Du canon à la machine à bulles, en passant par les trapèzes, les motos ou encore le saut à l'élastique, là aussi, un renouvellement constant. Notre vampire se retrouvera dans des situations souvent dangereuses mais terriblement amusantes. Techniquement, le jeu a été soigné. Les scrollings multidirectionnels sont d'une fluidité à toute épreuve. Les graphismes sont superbes, variés et très fignolés en ce qui concerne les sprites. Quant à la bande son, elle est aussi parfaitement au point (musiques de cirque dans le premier monde) et colle toujours à l'action. Je n'ai trouvé aucun défaut notable, ni même de bug (comme quoi quand on veut...). Le personnage répond parfaitement à toutes les commandes ; dites-



Danger, très très haute tension. Ne vous [illegible] surtout pas les pieds dans les fils !



LES BOSS

Récompense ultime pour le joueur épuisé qui se pointe devant eux, prêt à se faire démolir la tête sans avoir eu le temps de bouger, les boss de fin de monde — les frères Stilt, le méchant raton avec sa grosse tête de clown en plastoc et la rivière — sont trois épreuves qui se démarquent de l'ensemble du jeu par leur facilité. Attention quand même : la rivière est une scène très speed.

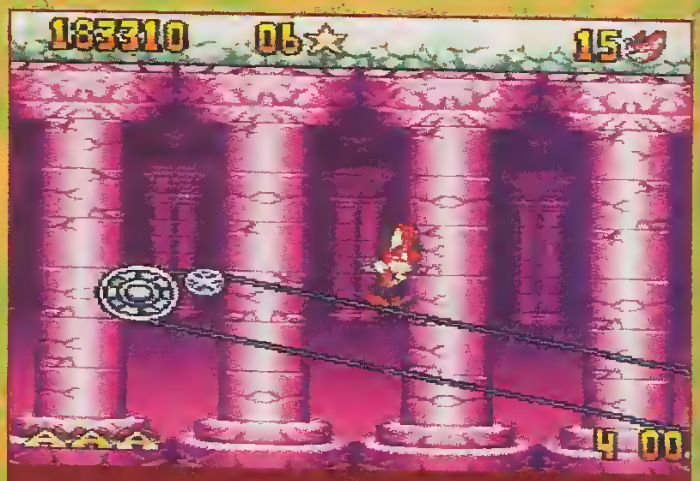
grâce à des options en forme de « A » (comme Aero, bravo, vous êtes très fort).

RHAAAAA LOVELY

Se protéger est essentiel car les ennemis ne sont pas là pour décorer. Que ce soient les petits clowns qui n'arrêtent pas d'esquiver vos attaques ou les clowns qui lévitent, en passant par les clowns karatéka, Aero devra trouver un moyen pour les latter. Certains ne résistent pas à la pirouette, d'autres nécessitent deux pirouettes, pas facile tout ça ! C'est pourquoi il existe des étoiles que vous pourrez lancer sur ces sales clowns qui finalement ne sont pas drôles du tout. D'autres options, les ailes par exemple, permettent de voler sur une plus longue distance, et enfin, une dernière option permet d'effectuer deux pirouettes dans l'air. Tout ceci sans oublier les indispensables 1Up. Des gâteaux et sucreries se trouvent aussi sur le terrain : bouffez tout ce que vous pouvez. À la fin d'un niveau seront comptabilisés le nombre de gâteaux ramassés, le nombre d'étoiles gardées, et d'autres choses, qui augmenteront votre score. Ce score est très important car vous gagnez une vie tous les 20 000 points. Le niveau

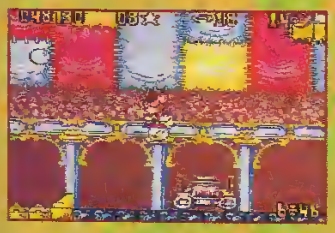
Difficile ou accessible : que choisir ?

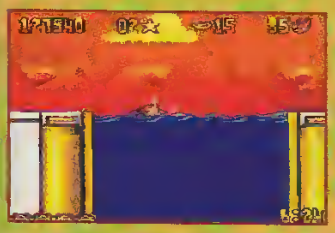
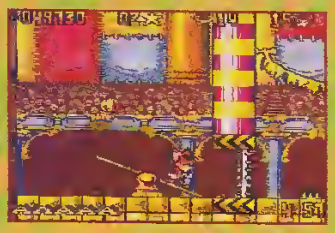
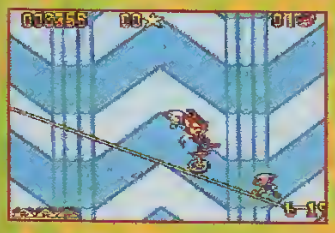
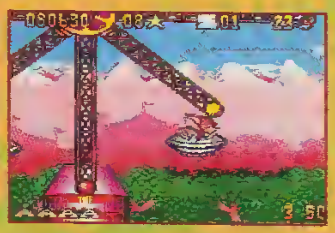
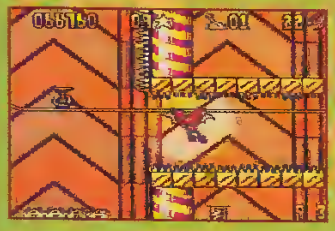
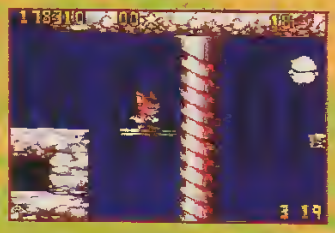
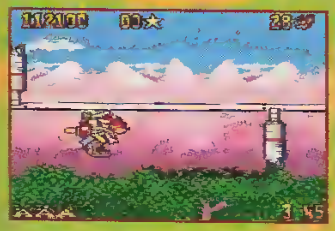
Il semblerait que certains éditeurs aient trouvé un bon moyen de rallonger la durée de vie de leurs jeux : augmenter la difficulté tout en abaissant le nombre de vies, de temps ou de crédits. Mais ce procédé n'est pas à proprement parler une solution. La plupart du temps, les joueurs finissent par se lasser, et, dégoûtés, ne cherchent même pas à finir le jeu. Ce manque de respect vis-à-vis du joueur me révolte (pas qu'un peu même !). Il démontre la paresse de certains éditeurs à doser la difficulté des jeux, ou même à tester les obstacles de certains passages. Le réglage de la difficulté apparaît comme la solution la plus adaptée aux problèmes de durée de vie des jeux.
Dans le cas d'Aero, la difficulté est toujours surmontable, c'est juste une question de pratique.
Mais il est quand même dommage de ne pas pouvoir la régler. Cela aurait élargi l'impact du jeu auprès du grand public, et permis aux débutants de ne pas se décourager.
Entre Addams Family 2 et Mickey, il doit bien y avoir un juste milieu, non ?

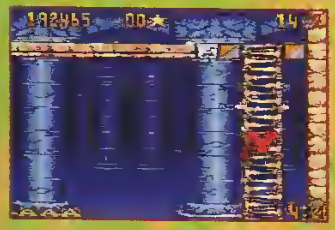
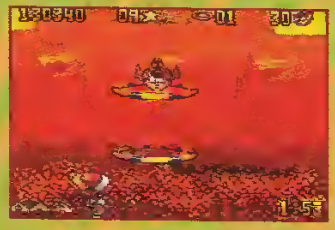


Dans certaines circonstances, il ne vaut mieux pas avoir le vertige.

[illegible] tuer, il bouge [illegible]
C'est insupportable à la fin.



AERO SAIT TOUT FAIRE

Homme canon, parachutiste, motard fou, surfeur, nageur invétéré... Rien ne l'impressionne et il prend tous les risques, même les plus dingues. Cette variété de situations est pour beaucoup dans le charme du jeu. C'est aussi elle qui motive, et vous en aurez besoin car le jeu est loin d'être facile. Heureusement, avec un peu d'expérience et surtout en fouinant dans les niveaux, on trouvera les passages remplis de vies. Avec un système de déplacement neuf et autant d'idées géniales par niveau, Aero est, à lui seul, une petite révolution pour les jeux de plate-forme. Une bouffée d'air frais, quoi. Vivement le prochain !

de difficulté du jeu étant très élevé, vous comprendrez vite qu'il est indispensable d'avoir le maximum de vies. Chaque monde est divisé en cinq niveaux. Si vous perdez toutes vos vies avant de passer au prochain monde, vous recommencez au premier niveau.

INTERDIT AUX P'TITS JOUEURS

Les warp zones, c'est pas fait pour les chiens ! Vous aurez donc tout intérêt à les trouver ainsi que les passages secrets, les faux murs donnant accès à de véritables salles au trésor (des vies et des options). Enfin, si vous finissez un niveau particulièrement rapidement, vous aurez droit au bonus stage, un pour chaque monde, Aero est bien un jeu de plate-forme complet et complètement génial. Rien n'a été oublié et c'est tellement rare (hélas !) de rencontrer des jeux de cette trempe qu'en voyant les fêtes approcher, je ne saurais que vous recommander chaudement l'achat de cette cartouche. Prudence tout de même : le jeu est très difficile, il est réservé aux pros du paddle, à ceux qui ne lâchent prises qu'une fois le jeu terminé. Les difficultés que vous pourrez rencontrer sont surmontables et c'est ce qui fait de ce jeu un petit bijou du genre. ●

Super Nintendo

AERO THE ACROBAT

95%

éditeur	SUNSOFT
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	3
notice	NON FOURNIE
difficulté	DIFFICILE
prix	E

A B C D E

1 joueur(s)

en résumé

Malgré un niveau de difficulté élevé, Aero est un hit incontournable pour les amateurs de jeux de plate-forme... et les autres.

Stef le Flou,
tout vert depuis l'attraction du Roller Coaster.

GRAPHISME 90%
Superbe et varié. Aero, avec sa tronche de killer, est vraiment génial.

SON 90%
Les sons s'adaptent parfaitement aux situations. Des modèles du genre.

JOUABILITE 99%
Elle est parfaite, absolument parfaite. Il n'y a rien à redire.

DUREE DE VIE 90%
On revient à Aero the Acrobat pour les warp zones et l'ambiance délirante.

90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

ALADDIN

Super Nintendo

« Belle Jasmine, tu n'as plus à te languir de ton Aladdin. Babouches aux pieds et hardes sur le dos, il vient à ta rencontre, des rêves plein la tête. Prête à connaître le bonheur, princesse ? »

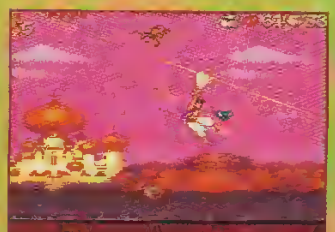
L'événement Disney de cette fin d'année aura donné naissance à deux excellents jeux. On a d'abord eu droit à Aladdin sur Megadrive, une merveille concoctée par deux géants : Disney et Virgin. Et voilà que Capcom s'y met également en proposant sa propre version d'Aladdin sur Super Nintendo. Bon, faisons le point tout de suite, puisque je suis certain que vous désirez que l'on procède à un petit comparatif des deux versions. À vrai dire, la plupart des fans de la version MD ont été déçus en voyant le jeu sur Super Nintendo. La version Capcom est peut-être un peu plus classique, moins novatrice, mais cela n'en fait pas pour autant un mauvais jeu. Et puis les deux versions ne sont pas identiques (c'est une très bonne chose) et ne possèdent pas du tout les mêmes qualités. Par exemple, Aladdin Super Nintendo s'avère plus technique à jouer. Et tandis que la gestion des collisions ou de certaines plates-formes était approximative sur MD, là, tout se joue au pixel près. Jouabilité optimale. Mais cessons là toutes tergiversations

Sous les haillons de la jeune fille se cache en fait la douce princesse Jasmine. À l'assaut du vilain, Aladdin !

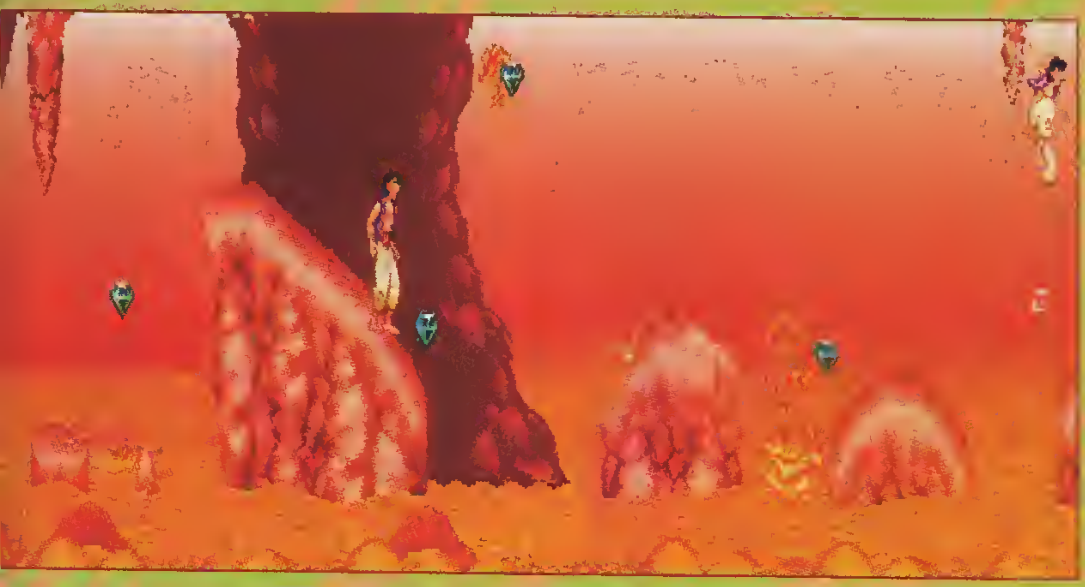
Merci, ô mon beau génie !

Les coffres qui sont répartis dans chaque niveau ne contiennent pas que de banals bonus, comme de l'énergie. Il y en a toujours un, au moins, qui renferme un scarabé doré. Lorsque vous ouvrez le coffre, celui-ci s'envole, bien évidemment. À vous de tout faire, alors, pour l'attraper. Le bon plan consiste, la plupart du temps, à rester sur le coffre et à sauter dès que l'insecte passe au-dessus de votre chef. Si vous le ratez, ne vous en faites pas, ce n'est pas trop grave. Par contre, si la chance est avec vous, vous avez droit, en arrivant à la fin du stage, à un tableau bonus. Le génie vous invite, tout sourire, à faire tourner une roue qui peut vous rapporter vie, continue ou énergie supplémentaire.

Position précaire pour Aladdin qui, en tirant la corde, s'ouvre un passage dans la roche.


Glissade au-dessus des toits d'Agrabah. Une façon bien curieuse de faire sécher le linge.

génie. Vous sortir de cette caverne sera, par la faute de l'inconscient Abu, un exercice très éprouvant (à moins que passer au-dessus de lave en fusion soit l'un de vos passe-temps favoris). Beaucoup plus sympa, mais tout aussi dangereuse, la balade dans la lampe du génie est un moment incroyable. Dans des décors remplis de nuages



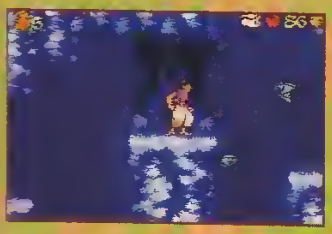
DANS LE FEU DE L'ACTION

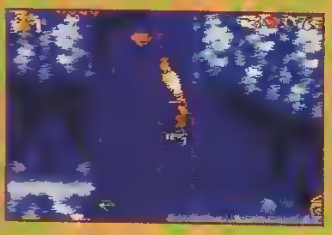
Passage délicat pour Aladdin qui doit, en un temps limite, traverser une immense grotte au sein de laquelle se déchaîne de la lave en fusion. Attention aux éboulements de rochers et aux geysers de magma, qui surgissent toujours à l'improviste. Le scrolling, qui vous pousse à avancer constamment, vous oblige à vous servir des stalactites pour franchir certains passages délicats. Seul problème : ces fragiles concrétions calcaires se cassent net sous votre poids.

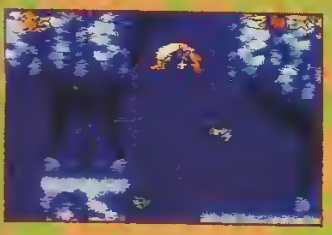
fastidieuses. Dites-vous simplement que les deux versions sont, de toute façon, excellentes. C'est encore ce qu'il y a de plus simple à faire.

COMME DANS LE DESSIN ANIMÉ

À l'instar de la version Megadrive, Aladdin sur Super Nintendo suit assez fidèlement la trame du film. Quelques images fixes, accompagnées de textes, vous expliquent un peu le scénario de l'histoire entre les différents niveaux du jeu. Il ne vous reste plus, alors, qu'à plonger au cœur de l'action. Tout commence sur le marché d'Agrabah, où Aladdin et Abu (un petit singe très mignon qui accompagne notre héros dans chacun de ses déplacements) sont poursuivis par les gardes du palais. Faisant preuve d'un courage exemplaire, notre bien aimé Méditerranéen rendra un premier service à la délicate Jasmine en la délivrant des griffes d'un poussah obèse aux cheveux gras et à l'haleine avinée. Galant, l'Aladdin ! La scène suivante se déroule dans la caverne aux merveilles, où se trouve la lampe du







évanescents, Aladdin joue les funambules et essaie tant bien que mal de ne pas sombrer dans les profondeurs abyssales de la lampe du facétieux génie. Vous allez voir à quel point les esprits peuvent être farceurs... Le niveau suivant, très reposant, voit Aladdin, accompagné de la princesse, évoluer dans un ciel nocturne rempli seulement de joyaux. Une petite promenade romantique pour reposer un aventurier éreinté. L'avant-dernier stage, lui, se déroule dans une pyramide où Abu, encore lui, s'est égaré. Un compagnon de voyage si gentil, vous ne pouvez pas l'abandonner.

Enfin, c'est le palais de Jafar, le méchant de l'histoire, qui constitue la dernière étape de l'épopée d'Aladdin. Ce mécréant se révèlera être, pour l'occasion, un redoutable sorcier. À vous de faire fi de ses dons surnaturels et de lui tomber sur le paletot afin de lui faire rendre gorge. Et attention, c'est un gros, un très gros serpent qui vous attend à la fin.

Froid aux yeux, moi ? Jamais !

Pour aller récupérer certains bonus (en particulier des joyaux), Aladdin va devoir faire preuve d'un sang-froid extraordinaire. S'il est un peu trop fébrile ou un tantinet hésitant, c'est la chute dans le vide ou le choc assurés. Apprenez à évaluer les distances, à doser l'amplitude des sauts d'Aladdin, c'est là que réside le secret de la réussite.

Quelquefois, aussi, faites preuve d'un peu de réflexion. Certains joyaux semblent inatteignables, mais en rebondissant sur un ennemi (ou sur les projectiles qu'il vous envoie !) vous réussirez peut-être à l'attraper. Aladdin, plus qu'un voleur, est un hallucinant acrobate (qui, sans problème pourrait se produire au cirque !). N'hésitez pas également à vous servir de votre tapis parachute (lorsque vous ramassez le bonus tapis et que vous sautez en l'air en appuyant sur R, il se déploie et ralentit votre chute ; très utile), il est bien possible qu'il vous aide dans de nombreuses situations.

Combat contre Jafar devant l'idole du serpent. Méfiez-vous de ses vicieux tours de passe-passe.

LE SAUT DE L'ANGE

Certains joyaux sont placés à des endroits qui peuvent paraître difficilement accessibles. Mais ne sous-estimez pas les capacités athlétiques de notre cher Aladdin. D'un mouvement leste, il peut se servir de tout adversaire pour sauter plus haut dans les airs. Là, une simple petite chauve-souris lui suffit pour atteindre un joyau écarlate. La preuve.

PAS LOIN D'ÊTRE PARFAIT

À la vue d'Aladdin, on ne peut pas s'empêcher d'être admiratif. Les graphismes sont très réussis, l'animation du personnage assez fabuleuse (un ton en dessous de celle

ALADDIN

d'Aladdin MD, mais bon...) et le jeu est vraiment très agréable à jouer. Pour se débarrasser de ses adversaires, Aladdin n'a qu'une seule solution : leur sauter dessus. Vous le voyez alors effectuer un saut périlleux des plus impressionnants pour retomber lestement quelques mètres plus loin. C'est d'ailleurs là un des points forts d'Aladdin. Le voir sauter du haut d'un mur sur la tête d'un ennemi, chuter et s'agripper au dernier moment à une providentielle plate-forme... tout cela donne un rythme au jeu et l'on s'amuse bientôt à jouer les acrobates. Ne vous en prenez qu'à vous lorsque vous perdez. Seul regret, le jeu est un peu facile (impossible de régler la difficulté) et le système de password réduit une durée de vie déjà douteuse. Dommage. Reste qu'Aladdin est superbe et que les fans, bien évidemment, peuvent se le procurer sans regrets. ●

Le génie se la joue très kitch. En haut de forme et redingote, il vous invite à un merveilleux voyage.

éditeur	CAPCOM
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	PASSWORD
continue	3
notice	BONNE
difficulté	FACILE
prix	E
joueur(s)	1

91%

en résumé

Un superbe jeu, qui possède une aura magique quasiment palpable. Il n'abrite pas un génie pour rien...

Chris,

se demande quelles gênes les généreux génies génèrent.

GRAPHISME 95%
Très beau, très propre, très cartoon. Du haut de gamme.

SON 89%
Un peu lassantes à la longue, les musiques collent néanmoins très bien au jeu.

JOUABILITE 97%
Aucun problème. Aladdin répond à la moindre de vos sollicitations.

DUREE DE VIE 60%
Le point faible du jeu. Sa trop grande facilité constitue son talon d'Achille.

STAIRWAY TO HEAVEN

La lampe du génie vous réserve décidément bien des surprises. Ce passage, par exemple, est sans aucun doute l'un des plus délirants. Des effigies du génie vous tirent la langue (organe charnu allongé et mobile qui vous sert, pour l'occasion, d'hétéroclite plate-forme), des ressorts de drôle d'allure vous font sauter haut dans le ciel... Le tout sur un fond assez féerique où les nuages entourent de leur masse cotonneuse des piliers perdus dans une mer azuréenne. Les couleurs chatoyantes, les tons pastel du décor font de l'intérieur de cette lampe un endroit vraiment magique.

SONIC SPINBALL

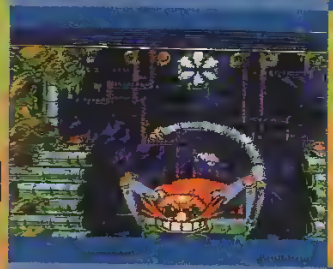
Devinette : dans quel genre de jeu, les roulades de Sonic sont-elles un mode de déplacement assez speed pour échapper aux galères ? Dans un flipper !

Décidément, Sonic est un héros polyvalent. Il nous a habitués à ses excentricités dans les premiers épisodes, et, ce coup-ci, il a décidé d'investir la base de son ennemi juré sous la forme d'une bille de flipper ! Car ladite base est un énorme flipper ! L'idée est très originale et même si, dans Sonic 2, elle était déjà utilisée à certains moments, les programmeurs l'ont ici développée à fond pour en faire un soft délirant.

UNE IDÉE QUI CLAQUE

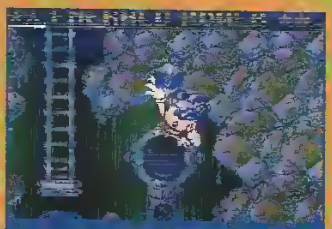
Sonic Spinball est un mélange de plusieurs genres de jeu avec, cependant, une grosse prédominance de l'aspect flipper. On y retrouve également un côté plate-forme car, même si Sonic se met en boule 90 % du temps, il lui arrive tout de même de marcher lorsque les passages sont plats (et Dieu sait s'ils sont rares !). Enfin si on pousse l'observation plus loin, il n'est pas totalement faux d'affirmer qu'il y a dans ce soft une infime trace de shoot'em up !

La mission du père Sonic est des plus classiques : il doit récupérer des émeraudes cachées et protégées dans des tableaux sinueux tenant plus des décors psychédéliques à la Thierry Hazard que du bon vieux flipper. En plus, étant lui-même un animal (pas Thierry

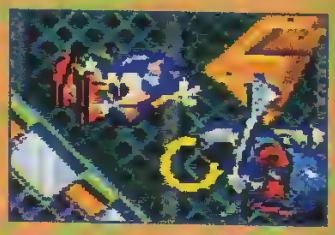


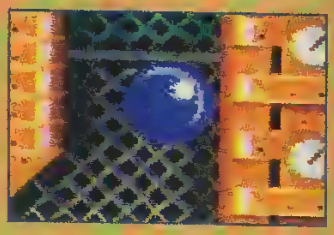
PAS BEAUX LES BOSS!

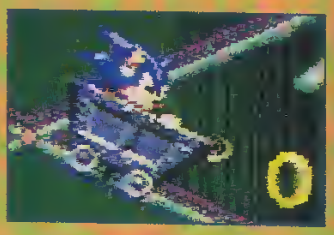
Comme dans les précédents volets, vous affrontez les sbires de Robotnik. Mais s'ils semblent bien simples à battre, ils vous réservent tout de même des mauvaises surprises.

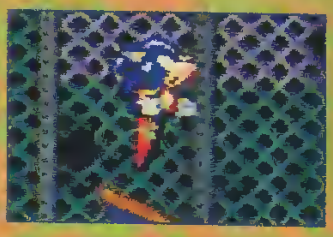


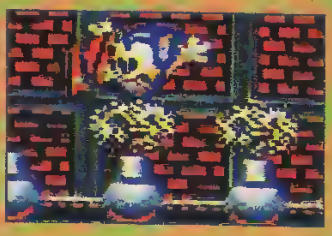
Voici une émeraude supplémentaire à mettre à votre actif. Bientôt le boss sera à votre merci.











LES POSTURES DE SONIC

Sonic adopte de multiples mouvements pour se sortir des pires guêpiers. Il rame, il chute avec classe, il roule en boule, il conduit un chariot sur des rails sinueux, il saute sur des soufflets et, enfin, il se laisse bercer par des ventilateurs.

Les fôlatreries de Sonic

S'il y a un point commun entre les épisodes classiques de Sonic et ce nouveau volet, c'est bien la rapidité de déplacement du héros, toujours aussi vertigineuse. Alors, comme en plus on est censé se trouver dans un flipper géant, imaginez ! Par conséquent, vous devez, comme à l'accoutumée, faire preuve d'une dextérité pointilleuse pour diriger la bille-Sonic vers les bons passages. D'autant plus que, parfois, les couloirs ou autres cibles sont assez petit ; il faut donc viser juste. Heureusement, la possibilité de modifier légèrement la course du hérisson lors de ses envolées vous aide énormément. Si vous remarquez que la trajectoire qu'il a empruntée est dangereuse ou mauvaise, vous pouvez la modifier. Par contre, lorsque Sonic marche, ses déplacements se font avec un temps d'appel assez gênant. Mais rassurez-vous, il ne marche pas souvent car il préfère de loin se mettre en boule !

LE PREMIER FLIPPER

Dès le début, vous serez peut-être surpris par la complexité des décors qui n'ont ni queue ni tête. Ne perdez pas votre calme, essayez de maîtriser Sonic. Pour vous en sortir, envoyez votre boule le plus loin possible dans les tunnels les plus éloignés. Mais c'est plus facile à dire qu'à faire ! Car Sonic n'en fait qu'à sa tête et subit parfois durement les lois de la pesanteur. Ce qui rend certains passages crispants et je peux vous assurer que l'envie va vous démanger plus d'une fois de jeter rageusement votre paddle ou d'exploser votre téléviseur. Alors si, en plus, je vous annonce que ce sont quatre flippers différents qu'il faut visiter et que celui présenté ici est incomplet (donc immense), je sens que vous allez être conquis !

Ce passage est celui qui a entraîné mon internement en asile psychiatrique.

Hazard, Sonic !), il se doit de libérer, en bon défenseur de la faune, des bestioles de tous genres qui ont eu la mauvaise idée de s'aventurer dans un monde hostile peuplé de créatures étranges.

Pour mener à bien sa longue quête, Sonic doit enclencher des leviers, détruire des monstres, ouvrir des portes et ce, dans une ambiance survoltée où les réflexes sont plus utiles que la réflexion pure et dure (qualité d'ailleurs bannie de toutes les versions de Sonic existantes...). Bien sûr, sans son ennemi juré Robotnik, il serait (comme Jordy sans Alisson) bien seul car depuis qu'il l'affronte, il n'a pas réussi à le tuer une bonne fois pour toutes ! Ce satané Robotnik est plus résistant qu'Eddy Barclay ! Alors une fois n'est pas coutume, vous allez affronter l'affreux qui, avec son éternelle lâcheté, vous envoie des boss pour vous stopper. Mais la rencontre ultime des deux adversaires ne pourra être évitée car Sonic retrouve toujours sa proie pour lui faire payer, tel un justicier, ses actes innommables. Lorsque

Vous devez exploser des ballons pour libérer une rampe qui vous mène à un personnage important.

vous découvrez toutes les émeraudes et que vous explosez le boss du niveau, vous accédez à un stage spécial très original. Par exemple, vous pouvez vous retrouver dans la peau de Sonic en train de jouer avec un vrai flipper (presque classique).

quels objets vont vous servir ? Eh oui, ce sont des flippers disposés par endroits. Ils vous servent à envoyer paître votre bille humaine dans les directions qui vous semblent les plus judicieuses (encore faut-il savoir viser !). Il est aussi possible, avec la croix multidirectionnelle, d'influer sur la trajectoire du hérisson bleu lors de ses vols planés et de le diriger de façon classique, lors de ses déplacements pédestres.

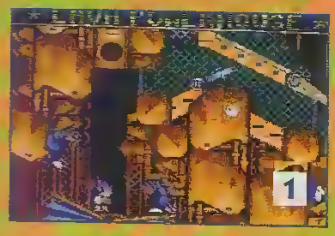
SONIC : LA RÉSURRECTION !

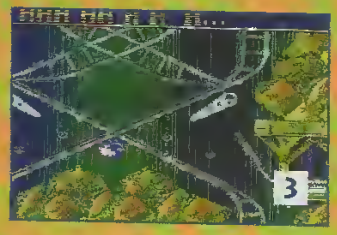
Au final, on prend un plaisir sans bornes à diriger la bille speedée dans des niveaux délirants. Et

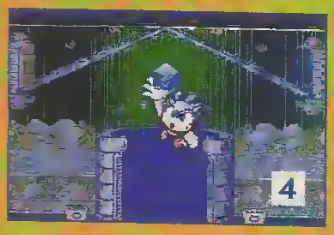
Des flippers labyrinthiques

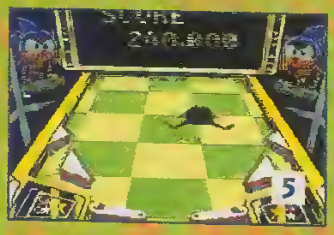
Ne vous attendez pas à être balancé dans des flippers de taille réduite. Au contraire, ils représentent des dizaines et des dizaines d'écrans qui scrollent dans tous les sens. Trouver les bons passages — ceux qui vous permettent d'accéder aux émeraudes tant convoitées — relève parfois de la galère véritable.
Il vous faut découvrir les bons leviers, actionnant les bonnes portes qui vous mènent aux bons tableaux.

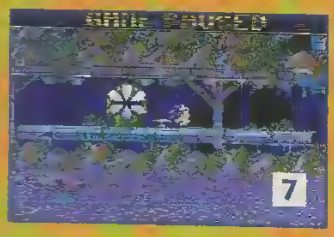
Comme quoi, il faut réfléchir quand même un peu. Mais la chance elle aussi a son importance : il arrive qu'on accède par hasard à certains étages sans jamais savoir par quel satané moyen on est tombé là. Cela dit, on prend un grand plaisir à découvrir au fur et à mesure les divers recoins des flippers (ils sont vraiment nombreux !).
Alors si je vous dis qu'il n'y a pas qu'un seul flipper, mais bien plusieurs radicalement différents, je sens que votre petit cœur va être comblé d'un immense bonheur.

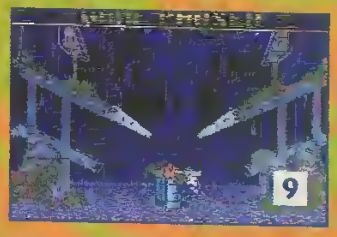








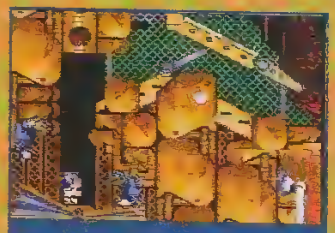




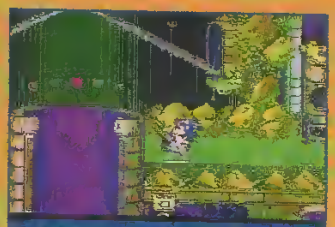
UN SURH... OMME !

Quelques séquences illustrant l'ambiance de Sonic...
Pour s'élever dans l'air vicié du repaire de Robonik, Sonic loue les services de deux espèces de pingouins qui actionnent un énorme soufflet (photos 1 et 2). À la fin du premier level-flipper, Sonic fait une chute prodigieuse vers la troisième émeraude qui lui permet d'accéder au boss (photos 3 et 4). Difficile de lutter contre votre dextérité alliée à la témérité de Sonic (photos 5 et 6). Quand Sonic doit être très speed, vous pouvez concentrer sa vitesse et le lancer comme une fusée (photos 7 et 8). Et comme Sonic a plus d'un tour dans son sac, sachez qu'il peut se rattraper aux bords des précipices et exécuter une fabuleuse pirouette (photo 9).

Votre objectif est alors de libérer des pauvres bestiaux innocents emprisonnés par Robotnik. C'est la classe totale, d'autant plus que l'on aperçoit le reflet de Sonic dans une glace, alors qu'il s'obstine à sauver ses amis !
Pour ce qui est de la manipulation de la furie ambulante dans les tableaux tourbillonnants, devinez



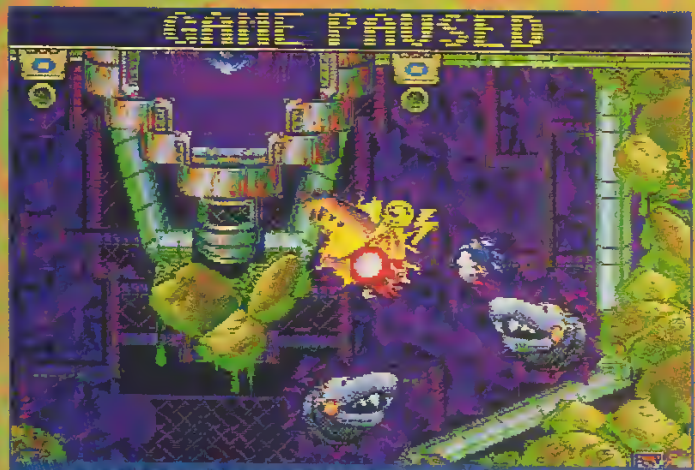
Sympa le principe du départ. Mais ne me demandez pas quelles sont les bestioles qui vous côtoient.



Grâce à la barre, Sonic fait un saut dans de l'acide corrosif. N'y séjournez quand même pas trop !

après quelques heures, on se rend compte que l'on a affaire à un nouveau concept ludique. Car Sonic Spinball ne ressemble à rien d'existant. Les programmeurs ont fait très fort en réussissant à relancer l'intérêt pour ce personnage désormais classique. C'est indéniablement un bon jeu. D'autant plus qu'il est très balèze et que la tension

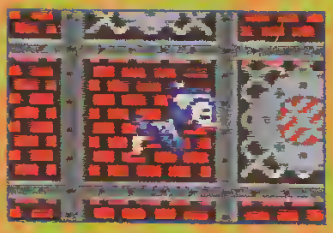
Cet ennemi est un chevalier volant en armure médiévale. Ne cherchez pas à l'anachronisme, c'est tout à fait normal !

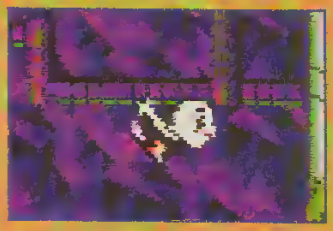


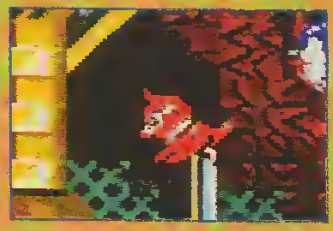
Les chocs d'une violence inouïe ! Mais le petit Sonic est costaud, il encaisse les coups comme une vraie bille.

dans certaines parties atteint son apogée. Par contre, ne lui cherchez surtout pas un côté réaliste (type flipper de café), il n'y en a pas ! En effet, tout n'est ici que prétexte à un déluge ininterrompu de chutes et de va-et-vient entre des bumpers et des flippers qui baladent le petit être fragile aux quatre coins des tableaux ! Et en plus, ce qui ne gâche rien, Sonic Spinball possède des graphismes attrayants, une musique sympathique et une animation tout à fait correcte (bien que peu réaliste pour les rebonds). Malheureusement, pour les accros de la fourchette, le choc risque d'être sévère. Rien de ce que vous avez appris durant vos longues heures d'entraînement dans l'atmosphère enfumée du troquet du coin ne vous servira ! Pour les admirateurs et les fans de Sonic, l'occasion est trop belle : vous allez pouvoir vous scotcher durant vos longues nuits d'hiver devant votre écran à essayer de déjouer les pièges de Robotnik. Un excellent achat pour la fin de l'année ! ●

Dans les tableaux, on trouve même des bumpers classiques dont Sonic fait les frais !







LES VOLATILES

Accessoirement, Sonic se doit de libérer de petits oisillons fort originaux : ces derniers sont emprisonnés dans les corps répugnants de vos ennemis.

Megadrive

SONIC SPINBALL

éditeur	SEGA
genre	ORIGINAL
sauvegarde	NON
continue	NON
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	A B C D E
joueur(s)	1 à 4

90

en résumé

Sonic dans le rôle d'une bille de flipper est excellent et il nous propose un jeu d'un intérêt certain avec, en prime, une difficulté corsée.

Elwood,
trouve les flippers de café minables !

GRAPHISME Très sympathique, mais on ne retrouve pas la « patte » des autres épisodes.	85%
SON Une bande son de toute beauté bien dans le style du perso.	88%
JOUABILITE Si on ne cherche pas les sensations d'un vrai flipper, c'est parfait.	87%
DUREE DE VIE On revient avec plaisir sur ce jeu, d'autant plus qu'il est difficile	95%

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Super Nintendo

GOOF TROOP

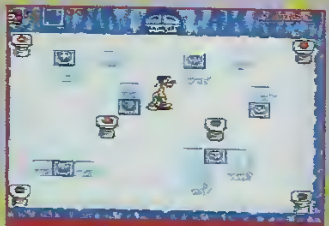
Le monde merveilleux de Walt Disney fait un retour en force sur la Super Nintendo. Capcom nous démontre du même coup qu'il est un éditeur aux multiples facettes.

Chaque fois qu'un membre de la rédaction de *Player One* est passé devant la Super Nintendo où tournait *Goof Troop*, il s'est retrouvé scotché à l'écran comme par miracle. D'abord par curiosité : « Tiens, c'est marrant, ça ressemble à Zelda ! ». Puis il tombait sous le charme : « Sympa les musiques, éclatante la mimique de Goofy là, ha, ha ! ». Enfin il s'asseyait, envoûté. Un peu perplexe au début, il finissait par s'exclamer « Je l'ai (la solution) ! », et se mettait rapidement à coller ses mains sur l'écran, osant par là même expliquer qu'il fallait pousser ce bloc-ci sur celui-là afin que l'autre puisse finalement coulisser jusqu'au mur qu'il devait faire exploser, donnant accès à la clé. Évidemment le plan était foireux : « Ah ! tiens, je l'avais oublié ce mur-là ! ». Ben oui, certains problèmes posés dans *Goof Troop* demandent un raisonnement sans faille. Au début, ça refroidit un peu, mais qu'est-ce qu'on est fier quand on réussit un tableau un tantinet récalcitrant !

Les cinq niveaux vous feront traverser plaines et grottes pour arriver au bateau pirate.

COGITER C'EST GAGNER

Vous l'avez compris : *Goof Troop* est un jeu où la réflexion tient une place de choix. Ce n'est pourtant pas le scénario qui nous le laisse supposer : Goofy et son pote Sam partent délivrer deux copains que des pirates ont enlevés, comme ça, histoire de rigoler. Goofy, qui n'a pas beaucoup d'humour, décide donc de prendre d'assaut l'île des pirates pour leur montrer de quel bois il se chauffe. Dès votre arrivée, pour amuser la galerie, les pirates vous sautent dessus, et vous cognent quand ils vous attrapent. Alors il faut jouer avec eux : balancez-leur tout ce qu'il y a dans les parages,

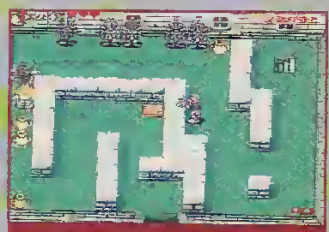


Il faut appuyer sur tous les interrupteurs pour allumer les vasques... un court instant. En plus, c'est verglacé.

Retour à l'envoyeur. Cette fois-ci, la boule de feu d'Hercule fera encore plus de dégâts.

C'est classique mais ça marche toujours ce genre de pièges pas méchants.

pots de fleurs, jarres ou tonneaux. Visez la tête, ils adorent ça les imbéciles, mais rassasiés, ils s'en vont de l'écran.
Le jeu se déroule sur cinq niveaux, eux-mêmes composés de plusieurs écrans. Dans la plupart des écrans, les pirates, qui décidément n'en loupent pas une, vous confrontent à une énigme avant d'ouvrir une porte, en fait une sorte de puzzle : poussez des blocs à certains endroits, appuyez sur des interrupteurs, tuez tous les ennemis présents à l'écran, etc. Là où c'est carrément dur, c'est lorsque vous devez pousser des cubes, précisément, et que le tableau est bourré de vos amis pirates qui, voulant vous filer un coup de main, chamboulent tout ! De quoi s'arracher les cheveux par moments. Mais attention, le jeu a beau présenter de nombreux casse-tête, jamais ni l'ennui ni le dégoût ne gagnent le joueur, la difficulté étant très progressive.


Atteindre les chevaliers ! Les atteindre ne fait que les bloquer quelques instants. Sauf si vous les retouchez aussitôt.

C'EST PÂQUES ?

Pour égayer un peu leur île, les pirates ont disséminé des objets bien utiles un peu partout. Le grappin est l'objet le plus utile. Il permet de pousser les ennemis, d'attraper des objets inaccessibles et de passer au-dessus de certains trous. La planche de bois bouche les trous, la bougie vous éclaire, la pelle permet de fouiller le sol. Quelques bonus

Les licences de Mickey

Le mois dernier, à l'occasion du test de Jurassic Park, nous vous parlions des éditeurs qui achètent des licences, généralement pour éviter de se fouler pour nous faire un bon jeu. Eh bien le test de Goof Troop me donne l'occasion de parler de ceux qui vendent ces licences. Disney nous prouve la part de responsabilité de ces vendeurs dans la qualité des jeux. En effet, lorsqu'une boîte vend une licence, rien ne l'empêche d'exiger un droit de regard sur les produits édités. C'est ce que fait Disney, et franchement le résultat est tout à son honneur. Vous n'avez qu'à constater la qualité des jeux impliquant des personnages de Walt Disney, quelle que soit la console : Magical Quest (de Capcom déjà), Duck Tales, Mickey Mouse, etc. Et ce n'est pas Goof Troop qui me fera mentir. Ça se comprend : chaque fois, Disney joue avec son image. Un exemple à suivre. N'oublions pas que Capcom mérite aussi sa médaille ; le jeu est d'eux quand même !

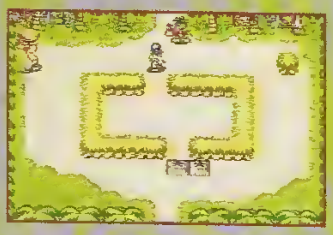
Les cerises et les bananes vous apportent des points de vie ; les diamants rouges une vie, et les bleus un crédit.

LE DEUXIÈME NIVEAU

Voilà de quoi vous donner une bonne idée du jeu : la totalité du deuxième niveau. Notez le partage écran par écran, à la manière de l'excellentissime Zelda III, que Goof Troop nous rappelle parfois. La succession d'écrans orientés action et d'écrans plus axés réflexion apparaît clairement. Il va vous falloir être intelligent, précis, rapide, et parfois un peu chanceux pour déjouer tous les pièges et atteindre le boss qui n'a qu'une envie : vous brûler vif (c'est un nouvel amusement de pirate qui consiste à allumer la plus belle torche humaine, avec un touriste dans votre genre si possible). Soyez synchro et renvoyez-le en enfer à coups de barriques que vous envoient des pirates. Là-bas, il pourra cracher le feu à loisir. Les niveaux suivants seront bien plus grands et surtout plus durs. Mais, il ne s'agit pas de tout vous dévoiler, l'intérêt du jeu reposant à la fois sur la réflexion et sur la découverte.
Voilà, et si cela ne vous a pas convaincu, essayez-le quand même, ce jeu.

Comme au bon vieux temps

Goof Troop me rappelle ces bons vieux jeux qui sortaient à la pelle il y a dix ans sur nos consoles, et que l'on appellait « jeux d'arcade/aventure ». L'aventure se limitait à la lecture du scénario de la doc (point d'introduction dans les jeux à l'époque). Mais on restait collé devant sa console coûte que coûte jusqu'à la découverte de l'ultime tableau. Il fallait slalomer entre les ennemis pour acquérir un objet utile dans une autre pièce. Parfois, un problème de logique se posait, souvent très simple. Ici c'est beaucoup plus dur, alors, forcément, c'est encore plus passionnant. C'est aussi beaucoup plus beau (heureusement), alors, c'est encore plus agréable. Bref, Goof Troop reprend un concept ancien, mais c'est bien un jeu digne de 1993 (on va dire aussi de 1994, il sort un peu à la limite, ce jeu) que nous à pondu Capcom. Et même si l'on n'intervient pas sur l'histoire, on est pressé de découvrir chaque nouveau tableau. Un jeu de réflexion/découverte quoi...



LES TACTIQUES

Vous aurez souvent besoin d'user de tactiques vicieuses. Les ennemis vous agressent ? Renvoyez-leur leurs projectiles. Ils sont hors de votre portée ? Attirez-les en sonnant la cloche. Votre partenaire, si vous jouez à deux, pourra les buter comme il le sent ! Histoire d'embrouiller un peu plus les pirates, échangez les projectiles (tonneau, jarre) avec votre coéquipier. À toi ! À moi ! On se croirait à la plage par moments.

égayent le tout : points de vie, vies et crédits. Enfin il faudra aussi trouver les clés de certaines portes, et notamment de celles gardant le boss de chaque niveau (marrants les boss, mais pas bien méchants). Battre le boss vous fournira un password.

PLUS ON EST DE FOUS...

Une autre qualité de Goof Troop est qu'il peut se jouer à deux. Le jeu est le même mais l'on peut s'entraider, un joueur dirigeant Goofy (plus fort), l'autre Max (plus rapide). Mais, vous vous en doutez, il y a un revers à la médaille : il faut une entente parfaite. Si l'un des joueurs fait un faux pas, il faut parfois recommencer un tableau à zéro. De toute façon, on se marre bien, et résoudre une énigme est tout aussi sympa à deux. On en redemande. Il est bien dommage que ce jeu ait une fin ! ●

Le boss du troisième niveau : il faut renvoyer les os de ces squelettes lorsqu'ils s'arrêtent.

Super Nintendo
GOOF TROOP

éditeur	CAPCOM
genre	ARCADE/REFLEXION
sauvegarde	PASSWORD
continue	VARIABLE
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYENNE
prix	E
joueur(s)	1 À 2

93%

en résumé

Dans toutes ses variantes, Goof Troop est un excellent jeu.

Sa réalisation est très bonne, et le jeu passionnant. Merci Capcom !

Milouse,
amuseur de pirates.

GRAPHISME 95%
Bon boulot. Même les petits sprites ne sont jamais confus.

SON 92%
Les musiques accentuent encore le charme du jeu en collant à l'action.

JOUABILITE 89%
Réponse au quart de tour, même si parfois on glisse un peu sur les obstacles.

DUREE DE VIE 80%
Comme ça se consomme sans modération, une fois fini, ça fait un vide.

BONNE ANNÉE 94

LUDI GAMES

Player One

Va falloir suivre !

NOVEMBRE

LUNDI		7	14	21	28
MARDI	1	8	15	22	29
MERCREDI	2	9	16	23	30
JEUDI	3	10	17	24	
VENDREDI	4	11	18	25	
SAMEDI	5	12	19	26	
DIMANCHE	6	13	20	27	

OCTOBRE

LUNDI		3	10	17	24	31
MARDI		4	11	18	25	
MERCREDI		5	12	19	26	
JEUDI		6	13	20	27	
VENDREDI		7	14	21	28	
SAMEDI	1	8	15	22	29	
DIMANCHE	2	9	16	23	30	

DECEMBRE

LUNDI		5	12	19	26
MARDI		6	13	20	27
MERCREDI		7	14	21	28
JEUDI	1	8	15	22	29
VENDREDI	2	9	16	23	30
SAMEDI	3	10	17	24	
DIMANCHE	4	11	18	25	

Films, © Hudson Soft © Tecmagic Atlus Nintendo Products Seals and other marks designated as

BONNE ANNÉE 94

la crise !

JANVIER

LUNDI		3	10	17	24	31
MARDI		4	11	18	25	
MERCREDI		5	12	19	26	
JEUDI		6	13	20	27	
VENDREDI		7	14	21	28	
SAMEDI	1	8	15	22	29	
DIMANCHE	2	9	16	23	30	

FEVRIER

LUNDI		7	14	21	28
MARDI	1	8	15	22	
MERCREDI	2	9	16	23	
JEUDI	3	10	17	24	
VENDREDI	4	11	18	25	
SAMEDI	5	12	19	26	
DIMANCHE	6	13	20	27	

MARS

LUNDI		7	14	21	28
MARDI	1	8	15	22	29
MERCREDI	2	9	16	23	30
JEUDI	3	10	17	24	31
VENDREDI	4	11	18	25	
SAMEDI	5	12	19	26	
DIMANCHE	6	13	20	27	

BONNE ANNÉE 94

Chouette des potes !

AVRIL

LUNDI	4	11	18	25
MARDI	5	12	19	26
MERCREDI	6	13	20	27
JEUDI	7	14	21	28
VENDREDI	8	15	22	29
SAMEDI	2	9	16	23	30
DIMANCHE	3	10	17	24

MAI

LUNDI	2	9	16	23	30
MARDI	3	10	17	24	31
MERCREDI	4	11	18	25
JEUDI	5	12	19	26
VENDREDI	6	13	20	27
SAMEDI	7	14	21	28
DIMANCHE	1	8	15	22	29

JUIN

LUNDI	6	13	20	27
MARDI	7	14	21	28
MERCREDI	1	8	15	22	29
JEUDI	2	9	16	23	30
VENDREDI	3	10	17	24
SAMEDI	4	11	18	25
DIMANCHE	5	12	19	26

BONNE ANNÉE 94

Gonflés à blanc !

JUILLET

LUNDI		4	11	18	25
MARDI		5	12	19	26
MERCREDI		6	13	20	27
JEUDI		7	14	21	28
VENDREDI	1	8	15	22	29
SAMEDI	2	9	16	23	30
DIMANCHE	3	10	17	24	31

AOUT

LUNDI	1	8	15	22	29
MARDI	2	9	16	23	30
MERCREDI	3	10	17	24	31
JEUDI	4	11	18	25	
VENDREDI	5	12	19	26	
SAMEDI	6	13	20	27	
DIMANCHE	7	14	21	28	

SEPTEMBRE

LUNDI		5	12	19	26
MARDI		6	13	20	27
MERCREDI		7	14	21	28
JEUDI	1	8	15	22	29
VENDREDI	2	9	16	23	30
SAMEDI	3	10	17	24	
DIMANCHE	4	11	18	25	

EN VENTE DANS TOUS LES KIOSQUES DÈS LE 1ER DÉCEMBRE

LES JEUX SEGA PAR Player

LES JEUX SEGA PAR PLAYER ONE EST UN HORS-SÉRIE DE Player one

DOSSIER HIGH-TECH

LES IMAGES DE SYNTHÈSE AU SERVICE DES JEUX VIDÉO

GUIDE D'ACHAT DES MEILLEURS JEUX SEGA

PLANS ET ASTUCES

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

JURASSIC PARK

STREET FIGHTER II'

POP'N TWINBEE

Ce passage est de toute beauté : le scrolling de plusieurs plans donne une impression de profondeur démente.

Si l'on voulait trouver une maxime parfaitement adaptée à ce shoot them up tout mignon, ce serait sans aucun doute : « Quelques grammes de finesse dans un monde de brutes ! »

Les Nippons ont l'art de nous concocter des jeux de tir très originaux. C'est notamment le cas sur NEC où de nombreux softs ont défrayé la chronique. C'est au tour de la Super Nintendo d'accueillir ce genre très particulier. Et elle le fait de bien belle manière avec Pop'n Twinbee, un shoot them up comme on aimerait en voir plus souvent !

ORIGINALITÉ = EFFICACITÉ

Tout commença un beau jour où, dans le ciel azuré, Twinbee and Winbee (je paye le champagne à celui ou celle qui me trouveront la date de leur fête dans le calendrier) patrouillaient dans leur vaisseau genre grosse boule avec des gants de boxe et des Converse ! Soudain, un appel de détresse émanant de la belle Madoka les prévient d'un terrible danger. En effet, le grand-père de cette dernière est devenu fou et il a levé une armée de Donguri. Flûte ! damned ! crotte ! la Terre est en péril. Qu'à cela ne tienne, les deux héros patrouilleurs s'en vont apprendre les bonnes manières au grand-père cinglé. Mais pour aller tirer les oreilles du pépé, il vous incombe tout d'abord d'anéantir la racaille qui vous colle au train. Pour commencer, vous faites une petite visite dans la charmante ville de Dandelion, puis, selon un schéma tout à fait logique, aux créatures du parc aquatique. Après cela, les ruines d'Oolong vous en feront voir de toutes les couleurs. Par la suite, vous voyagez beaucoup dans des lieux variés et chatoyants jusqu'à l'affrontement final avec le grand-père taré.

Mettre un peu les décors genre pont aérien perché dans le ciel avec des bicoques dessus.

Le décor est planté et maintenant place à l'action ! Pop'n Twinbee est un shoot them up vertical que vous

The last boss. C'est aussi le plus dur à avoir car il crache ses projectiles de partout. Patience ?

A la fin du jeu, tout finit bien car le grand-père bago retrouve sa petite-fille et la joie reprend le dessus.

pouvez pratiquer à deux. Soit en incarnant Twinbee, soit Winbee (la nana). Un nombre impressionnant d'ennemis entravent votre bonne progression. Vous rencontrez des tapirs, des hippopotames, des Pac Man, des bébés, des pandas, des grappes de raisins... Mais je vous vois venir avec vos gros sabots, vous allez me dire que le père Elwood est devenu barje depuis son écrasante victoire à Super Bomberman et qu'il voit des éléphants roses partout. Eh bien non, car vous n'avez qu'à matter les photos pour vous rendre compte du délire que vous propose ce jeu.

Mais où vont-ils donc chercher tout ça ?

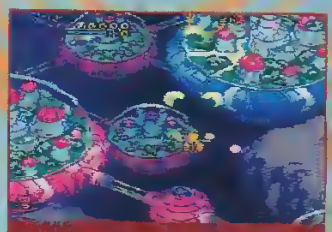
Pop'n Twinbee a une qualité rare pour un shoot them up : il est drôle. Ça paraît bête à dire, mais en fait, c'est très important de ne pas avoir à blaster sans cesse bêtement. Je m'explique : dans tout shoot'em up classique, seules la hargne et la concentration comptent et l'unique sentiment que l'on éprouve est la haine. Pop'n Twinbee n'échappe bien sûr pas à la règle, mais il possède un je-ne-sais-quoi qui le rend attractif. C'est peut-être la profusion d'ennemis cocasses qui tranchent avec les habituels robots et autres vaisseaux bardés d'armes qui ne veulent qu'une chose : votre mort ! Ici, tout se passe dans la bonne humeur. Et même si la pitié n'a pas de place, vous avouerez qu'il est plus marrant de blaster une grappe de raisins robotisée qu'un Alien intergalactique ! Bref, ce jeu est original et c'est ce qui le rend attractif.

Ces décors style bouddhiste ne doivent pas vous faire oublier que, malgré tout, c'est un shoot them up.

HUMOUR NIPPON !

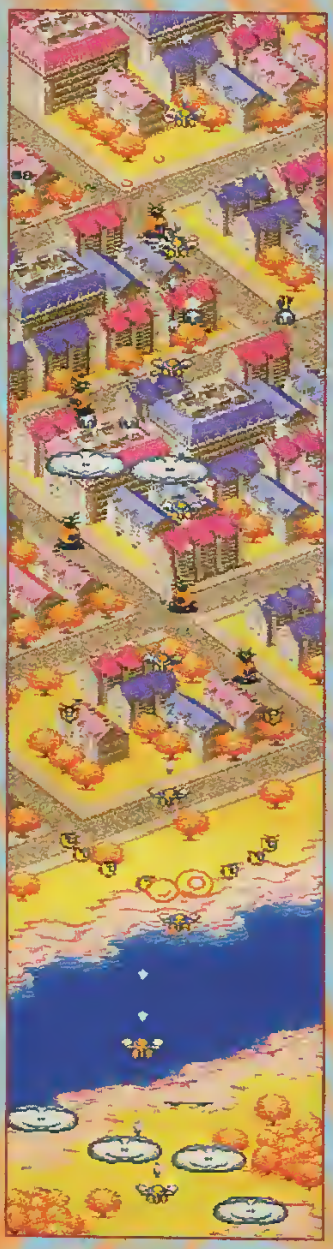
Du début à la fin, on est confronté à des ennemis plus risibles que dangereux (quoique...).

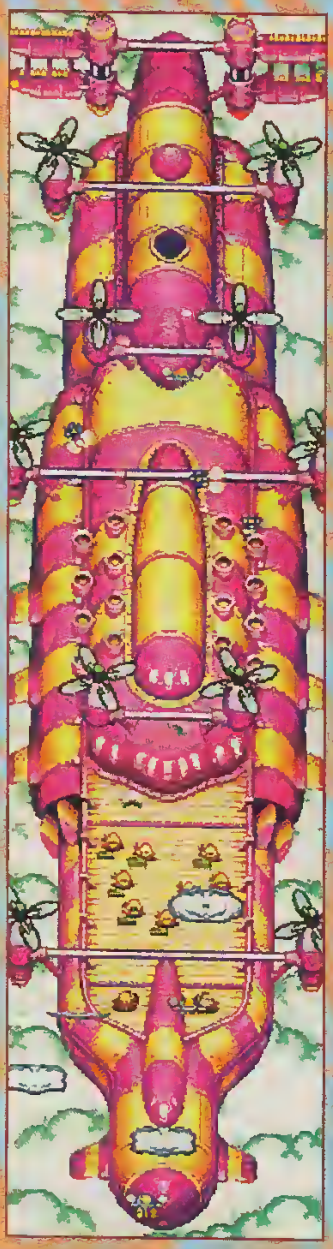
Les nuages libèrent des options lorsque l'on tire dessus. Beau et original.



Le parc aquatique est affublé d'une déformation d'écran du plus bel effet.

Même les options sont originales. Elles apparaissent sous forme de cloches lorsque vous tirez sur des nuages. Quand vous les canardez les options changent. Vous pouvez ainsi vous retrouver affublé de

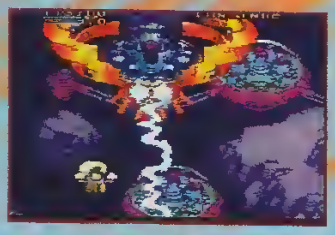


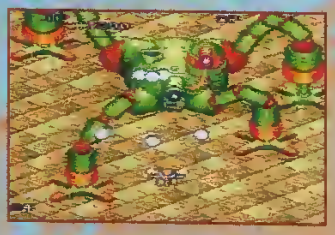


Les deux protagonistes que vous pouvez incarner sont des petits jeunots : Winbee...

Des options colorées

Dans Pop'n Twinbee, vous pouvez glaner de nombreuses options symbolisées par des cloches de diverses couleurs.
Les cloches jaunes (couleur d'origine) vous donnent des points et sont par conséquent assez inintéressantes. Les bleues vous font speeder, ce qui est bien utile pour éviter les ennemis. Les blanches vous permettent de tirer de grosses boules mortelles. Les violettes sont elles aussi des options de tir, il s'agit d'un jet multidirectionnel. Les cloches roses quant à elles créent autour de vous une barrière protectrice qui vous permet de vous protéger de quelques tirs.
Les deux dernières couleurs, enfin, sont le vert et le blanc clignotant. La première est très intéressante car elle affuble votre vaisseau de petits satellites (quatre au maximum) qui crachent des projectiles très utiles.
Et pour finir, last but not least, les cloches blanches qui clignotent sont des bombes spéciales très performantes pour blaster les boss.





BOSS CLASSIEUX !

Dans Pop'n Twinbee, les boss ne sont pas trop hard à blaster. Il faut seulement découvrir leur point faible et agir en conséquence avec méthode. Un bon conseil, restez très concentré car, quand vous jouez à deux avec quatre armes satellites chacun (soit huit en tout), un armement important, et les blasts de l'ennemi qui vous arrose généreusement, l'écran est totalement saturé et vos vaisseaux parfois masqués.

petits vaisseaux satellites très efficaces, de tirs plus ou moins performants ou bien récupérer des cœurs qui régénèrent votre power. De plus, des grenades vous permettent de blaster des ennemis au sol et des super bombes qui nettoient l'écran. Ah ! quel bonheur de pouvoir jouer à un jeu « tout-mignon-rigolo-tout-plein » (comme dirait Mahalia !). À côté des sempiternels shoot them up hyper bourrins, Pop'n Twinbee se démarque par son côté enfantin. Rien n'est là pour heurter la sensibilité des plus jeunes. Malgré cela, c'est avec un plaisir immense que l'on s'éclate avec ce soft. Avec des graphismes classieux et diversifiés, une animation à couper le souffle et un intérêt présent (ce qui est rare pour ce genre de soft) Pop'n Twinbee se classe parmi les meilleurs du genre même s'il est regrettable qu'il soit un peu trop facile. ●

... et Twinbee, de joyeux patrouilleurs sans peur et sans reproche.

Super Nintendo

POP'N TWINBEE

éditeur	KONAMI
genre	TIR
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON FOURNIE
difficulté	FACILE
prix	E
joueur(s)	1 ou 2

En résumé

Voici un shoot them up éclatant qui introduit une note de poésie dans un domaine où la beauté est habituellement exclue.

Elwood,
rêve de paix et d'amour !

GRAPHISME — Du grand art typiquement nippon.	91%
SON — Des mélodies agréables et pas prenantes.	85%
JOUABILITE — RAS, c'est du tout bon même à deux.	90%
DUREE DE VIE — Seul point noir, le jeu est un peu facile.	75%

90%

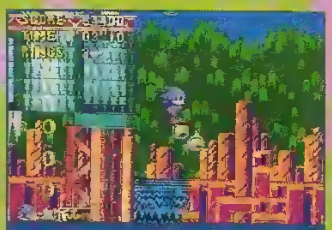
Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo, du lundi au vendredi à 18h15 (rediffusions à 0h15 et 8h15), et le Best Of : le samedi de 17h à 18h et le dimanche de 12h à 13h.

La Chaîne Musicale

Sur le Câble et CANALSATELLITE

SONIC CD



Ces plates-formes sont dangereuses. Au nombre de quatre, elles tournent constamment. Et il faut rester dessus.

Sonic, la mascotte de Sega, est un héros indétrônable. À grands coups de speed et de mise en boule, il a fini par gagner ses lettres de noblesse. Sonic CD représente-t-il une consécration ?

Bon, plus la peine de présenter Sonic. Il est toujours aussi bleu, aussi speed et aussi hérisson. On a beau le regarder sous toutes les coutures, il n'a pas changé. Et son ennemi attitré est toujours le Dr Robotnik. Encore une fois, notre héros va devoir tout faire pour contrer les desseins peu avouables du cynique scientifique, en parcourrant les régions tourmentées de plusieurs niveaux plus fous les uns que les autres. Bref, c'est la même chose qu'avec les Sonic précédents. Et, ça se saurait si une trame d'enfer était nécessaire à l'élaboration d'un bon Sonic. La continuité, c'est la sécurité.

[illegible]

Les fans du hérisson vont sans doute être ravis. Ce nouvel épisode devrait les combler. Sonic CD est en effet bourré d'effets sympathiques.

LES BONS POINTS

Première chose, la sensation de vitesse et de fun — avec notre héros qui part à toute vitesse dans tous les sens — sont toujours à la base du jeu. Sans cela, Sonic n'aurait plus été Sonic. Les décors dans lesquels notre hérisson se balade, souvent high-tech, métalliques, se marient bien avec la musique assez techno. Évidemment, le principe reste toujours le même, et Sonic doit ramasser un maximum d'anneaux pour gagner des vies et accéder, en fin de niveau, au stage bonus. Et puis il y a encore les petites « gâteries », comme l'option speed ou l'invulnérabilité.

Grande originalité, par contre, chaque niveau est rempli de panneaux « Past » et « Future ». Si vous vous mettez en boule à l'endroit où ils se trouvent, des éclats de lumière vous suivent et, en quelques secondes, vous êtes plongé dans le

Passage délicat au-dessus d'un courant électrique que l'on devine très très mauvais pour la santé.

Sonic court après Robotnik, protégé par son invulnérabilité, et fini même par le dépasser. Ça effort.

passé ou le futur d'une zone. Les décors restent agencés de la même façon mais les graphismes changent. Marrant et cela permet de remédier quelque peu à une certaine linéarité. Enfin, d'excellentes idées, par exemple Sonic se miniaturisant au contact d'un rayon, font que l'on prend vraiment du plaisir à jouer.

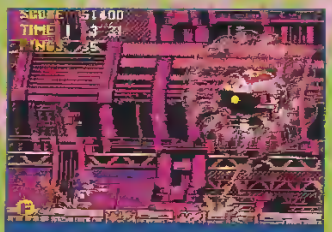
Défauts et qualités du CD

Qu'est-ce que le CD et le Mega CD lui-même ont apporté à notre ami Sonic ? Le plus flagrant, c'est la musique. On a beau s'y habituer, nos tympans restent admiratifs. Et puis il y a aussi le dessin animé de présentation. Très sympa. Mais tout cela reste classique. Plus original, les concepteurs de Sonic CD ont pensé à inclure une sauvegarde. Une place mémoire, dans le Mega CD, vous permet en effet de pouvoir reprendre, ultérieurement, vos parties. Autre point, le stage bonus, où Sonic se déplace dans un décor style mode 7 de la Super Nintendo. Seuls les microprocesseurs inclus dans le Mega CD ont permis aux programmeurs de réaliser une telle chose. En contrepartie de tout cela, il faut bien avouer que les graphismes auraient pu être beaucoup plus travaillés. Ils ont toute la place qu'il faut pour cela. Ça sent un peu le travail bâclé. Dernier point : les temps d'accès du CD-Rom sont à l'origine des ralentissements que l'on peut observer dans ce jeu. Dommage.

Sonic joue les plongeurs. Emporté par le courant, il risque de se planter sur les boules, en face.

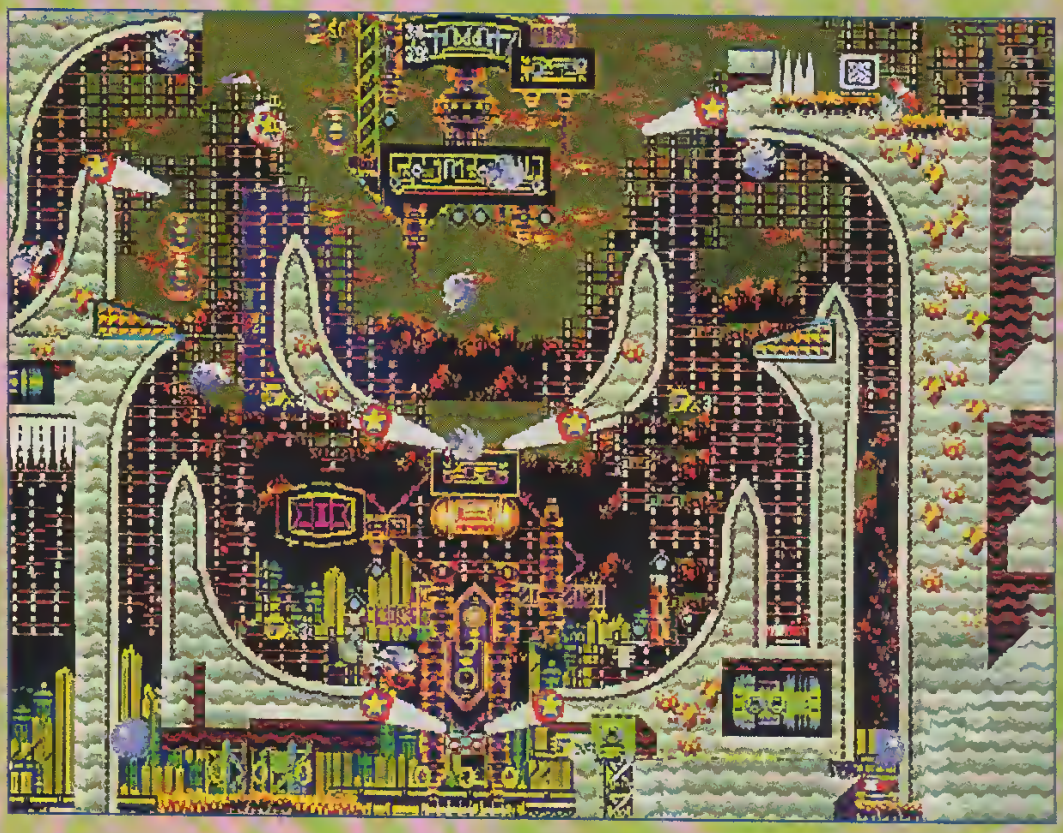
LES MOINS BONS POINTS

Un mauvais point flagrant : les graphismes. D'une qualité juste acceptable pour le Mega CD, ils souffrent, en plus, d'un choix de couleurs parfois discutable. Allez, osons-le dire carrément, certains niveaux de Sonic CD sont laids. Il est vrai que cela ne nuit pas vraiment au plaisir du jeu, mais quand même. Et le plaisir des yeux, alors ? Autre sujet de désappointement, les ralentissements dont souffre le hérisson de temps à autre. Cette fois, c'est sûr, il ne réussit pas à passer le mur du son. Dommage, on attendait mieux du représentant incontesté de la vitesse pure. À vouloir trop en faire... Enfin, signalons le manque d'innovations véritables. Le jeu est loin d'être mauvais, certes, mais on sent bien qu'avec un peu plus de



Avant de pouvoir toucher Robotnik, il vous faut éclater toutes les bulles qui sont autour de lui et le protègent.

Un rideau d'eau. Effet de transparence classique. Allez donc dans le futur de cette zone grâce au panneau, en bas.



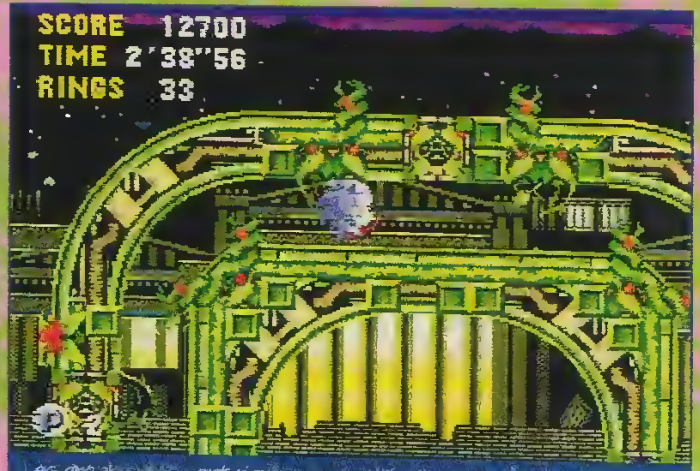
« ET CH'UIS COMME UNE BOULE DE FLIPPER... »

Dans la série des plans délire, les séquences qui voient Sonic relégué au rang de boule de flipper sont devenues classiques. Remarquez, le principe est excellent (et puis si Sonic Spinball existe, ce n'est pas non plus pour rien). Voir le hérisson déraper, se mettre en boule, rebondir... c'est très fun. Le seul risque, c'est, si on s'énerve un peu, de confondre Mega CD et véritable flipper et de se mettre à le secouer comme un malade pour déloger Sonic d'un endroit où il est coincé.

Là, c'est sûr, vous avez toutes les chances de le faire tilter.

Le plan de l'endroit que nous vous présentons, lui, est particulièrement galère. Des tas de petites sphères vous empêchent de monter plus haut (bon, là on les a presque toutes éclatées), et le hérisson, à chaque fois, vous revient à une vitesse encore plus impressionnante que celle à laquelle vous l'avez projeté. Alors, allez force, patience et précision, et après un petit moment, vous pourrez passer

SONIC CD

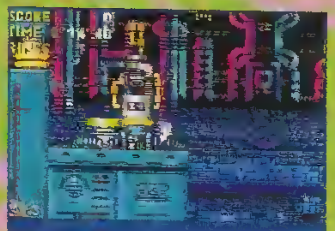


Les graphismes sont parfois vraiment étranges. Sonic se retrouve au milieu de plantes vertes, maintenant.

temps et d'attention, Sega aurait pu nous faire cadeau d'un Sonic excellent sous toue rapports. Ne l'ont-ils pas réalisé un peu vite pour sortir un gros titre sur Mega CD ?

EN BREF ET EN CONCLUSION...

Véritable ravissement pour les fans, Sonic CD risque donc d'avoir quelques détracteurs. Le jeu n'est pas parfait, loin de là. Néanmoins, le plaisir de manipuler le hérisson vedette reste toujours aussi grand. Le niveau de difficulté relativement faible du jeu le met à la portée de tous. Sonic CD est un jeu auquel on ne joue pas des heures d'affilée mais auquel on revient très souvent, pour le plaisir de quelques parties bien speed et de quelques musiques de qualité compact. Á vous de voir, maintenant, en fonction de la place que tient l'ami Sonic dans dans votre cœur. ●


Petit Sonic deviendra grand. C'est drôle comme tout ce qui est petit semble mignon, d'un seul coup.

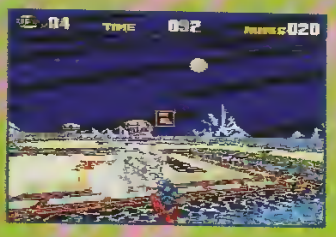
éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	OUI
continue	INFINI
notice	NON FOURNIE
difficulté	FACILE
prix	

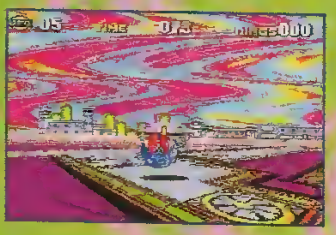
1 joueur(s)

La famille s'agrandit

On a connu Sonic solitaire, au début de ses aventures. Puis Tails, l'adôôôrable renard, est venu lui tenir compagnie. Surprise, dans Sonic CD, il n'y a plus de mammifère rouquin (sniff), mais deux nouveaux persos : Robosonic, le double maléfique de Sonic créé par, devinez qui, ce crétin de Dr Robotnik, et une Soniquette toute mimi qui fond

d'amour à la vue de son bien-aimé (un peu comme moi face à Iggy, cet apollon au charme torride). C'est bien, les concepteurs du jeu se sont un peu creusés la tête pour trouver de nouveaux personnages. On apprécie l'effort. Nous verrons bien si ceux-ci sont toujours présents dans les prochains épisodes de Sonic (qui arriveront un jour, soyez-en sûr). Et puis au train où vont les choses, le Sonic et sa Soniquette, ils vont bien finir par nous faire des petits.





SYMPA LE BONUS STAGE

À chaque épisode de Sonic son bonus stage. S'inspirant, avec bonheur, du mode 7 de la Super Nintendo, Sonic CD vous propose de manipuler le céruléen hérisson sur un parcours chaotique où un maximum de bonus sont à récupérer. Certains éléments, au sol, vous font chuter ou voler dans les airs, et il faut éviter de tomber à l'eau. Une séquence de jeu amusante où notre hérisson, comme toujours, tourne en tous sens.

En résumé

Sonic reste Sonic. Fidèle à lui-même, il ravira ceux qui aiment jouer de temps en temps à un jeu qui leur en met plein la tête.

Chris,
recherche Tails désespérément.

GRAPHISME 79%
Décevant. Les couleurs sont souvent mal choisies. Pas catastrophique, mais bon...

SON 95%
Des morceaux, souvent assez techno, qui collent bien à l'ambiance surchauffée du jeu.

JOUABILITE 93%
Très correcte. Dans le feu de l'action, on meurt souvent brutalement.

DUREE DE VIE 80%
Quelques heures en plus ? Tout dépend de la façon dont vous appréhendez ce jeu.

Hook™

Emparez-vous du capitaine!

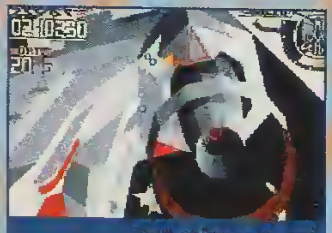
Basé sur la superproduction de Steven Spielberg, action non-stop, un jeu acclamé par la critique spécialisée, 8 niveaux de lutte sans merci.

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Hook™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures Inc. ©1991 TriStar Pictures Inc. All rights reserved. Mega Drive™, Mega CD™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System™ is a registered trademark of Nintendo.

SILPHEED

Ouvrez bien grands vos yeux et préparez-vous à un choc. Silpheed a de quoi impressionner les plus blasés d'entre vous. Un jeu « cinémascope » qui se regarde comme un film.

Cela faisait déjà un petit moment qu'on en entendait parler. « Des séquences comme vous n'en avez jamais vues, le shoot them up du siècle... » Silpheed était depuis longtemps annoncé comme un gros titre.

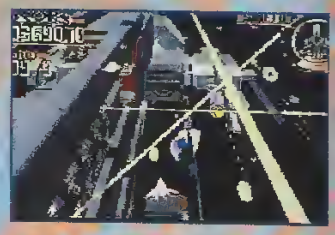


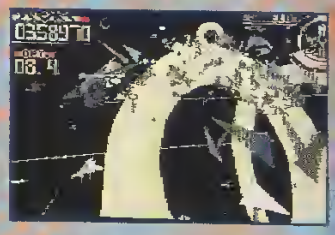
Une gigantesque bâtisse ennemie. Vous avez vu la taille du réacteur ? Ça a de quoi calmer vos ardeurs.

Enfin, ô bienheureux que nous sommes, le voilà. Roulements de tambour, l'assemblée anxieuse attend de voir le bébé... Joie immense et euphorie profonde, le jeu tient toutes ses promesses ! Oh, il n'est pas parfait, n'exagérons rien, mais sa qualité générale ne fait aucun doute. Les nostalgiques d'envolées spatiales et de trips starwarsiens vont pouvoir s'en donner à cœur joie.

PREMIER REGARD : LA CLAQUE !

Bon, je risque de le répéter au cours de cet article, mais il faut bien vous dire une chose : Silpheed est extrêmement impressionnant. Des séquences vous montrent, comme





QUESTION DE TEXTURE

Admirez, dans Silpheed, les différentes textures du sol des planètes. Vous survolez la Lune, la Terre... La qualité graphique est assez exceptionnelle.

dans un véritable film, votre vaisseau évoluer dans des décors high-tech incroyables. À l'intérieur d'un vaisseau, au milieu de l'espace, à zigzaguer entre des dizaines d'engins de forme et de taille différentes... C'est du grand art. Le tout, en plus, est rythmé par des sons et une musique lus directement sur le CD et la voix suave d'une femme,

Voilà un boss. Avouez qu'il paraît un peu ridicule, tout de même. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas vous en méfier.

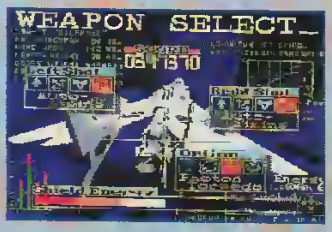
que l'on devine charmante, vient vous transporter encore plus haut dans les cieux réconfortants de l'extase et de la grandiose béatitude. Bref, c'est cool.

Cette claque magistrale qu'on se prend dès le début, lors de la présentation, est suivie de plusieurs autres au cours même du jeu. Votre vaisseau, en effet, évolue dans des décors de toute beauté. Ce sont bien sûr des séquences précalculées et vous ne pouvez pas vous déplacer à votre guise. Vous suivez un chemin tout tracé qui vous fait survoler une gigantesque bâtisse spatiale, une planète au sol d'une texture incroyable ou encore un endroit curieux, constitué entièrement d'espèces d'alvéoles. Et ça bouge dans tous les sens, ça tire de partout, ça va à trois cents à l'heure... Pas de problème, avec Silpheed on en prend plein la tête.

Vous allez en prendre plein la vue

Le secret de Silpheed ? Ses séquences, en introduction ou entre les phases de jeu, qui font de votre petite personne l'invité privilégié d'un spectacle d'une qualité rarement égalée. Les mouvements de caméra, qui tournent autour de votre vaisseau sous tous les angles, sont vraiment d'une classe absolue. Et puis les programmeurs de chez Game Arts n'ont pas fait les choses à moitié. Quand vous vous trouvez dans l'espace, seul ou bien accompagné d'autres vaisseaux comme le vôtre, c'est entre les navires de toute une flotte interstellaire que vous évoluez. Pas entre trois ou quatre engins ridiculeusement perdus au milieu de l'univers. Voilà qui prouve bien le souci du grandiose et du monumental qui est à la base de la réalisation de Silpheed.

Survol d'un endroit étrange. Les alvéoles se mettent à grandir d'un seul coup, les tirs viennent de partout... Bonne ambiance.

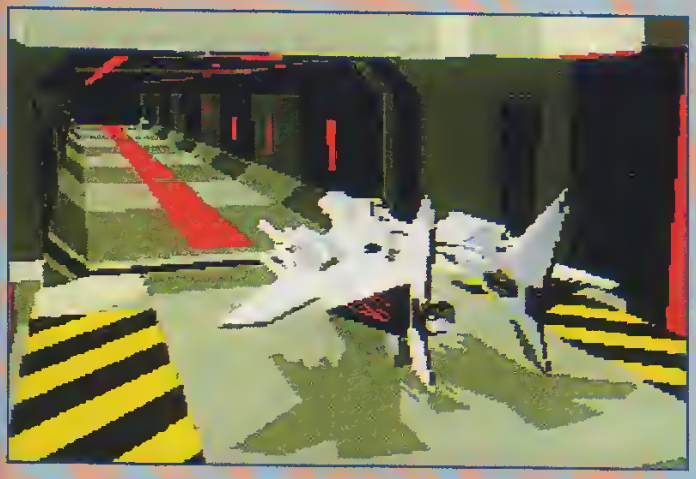


GARE À VOUS !

Le choix de vos armes et les bonus à ramasser en cours de jeu sont deux choses essentielles.

PRESQUE PARFAIT

Sorti de cet aspect, purement esthétique, il reste que Silpheed est un shoot them up classique. Un jeu bête et méchant où on tire sur tout ce qui bouge à défaut de se faire soi-même exploser la tronche. Les ennemis arrivent par vagues, vous harcelant de leurs tirs incessants



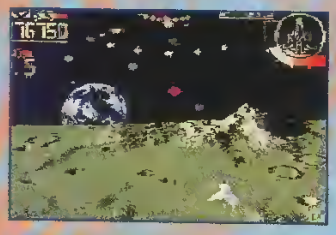
Le CD, pour quoi faire ? (bonne question)

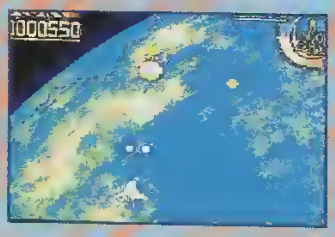
En plus de sa qualité esthétique évidente (et puis on peut s'en servir comme d'un miroir), le Compact Disc possède des qualités essentielles qui font de lui un support idéal pour les jeux vidéo. La plus évidente, bien entendu, tient dans sa capacité de stockage incroyable. A priori, cela devrait permettre aux programmeurs de sortir des jeux d'une richesse ahurissante, au top au niveau de la réalisation. Nous n'en sommes pas encore tout à fait là. Pour l'instant, il faut bien avouer que le CD sert plutôt à deux choses essentielles : admirer de belles présentations et bénéficier d'une musique de qualité CD (normal).

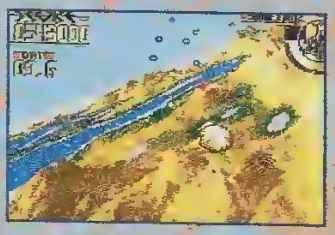
Mais les choses vont en s'améliorant, et en plus de cela, les développeurs se servent du CD pour réaliser des choses inconcevables sur cartouche. Pour Silpheed, cela tient dans la qualité graphique. Mais soyez assuré que, le temps passant et le CD se démocratisant, beauté et intérêt vont devenir deux concepts indissociables.

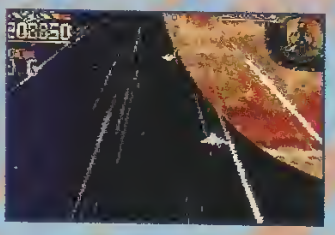
(l'animation ne souffre d'aucun ralentissement), et il ne vous reste plus qu'à les éviter. Le système de profondeur, qui vous voit évoluer selon une savante perspective vers le fond et l'avant du décor, s'avère assez réussi.

Petit point décevant pour un jeu dans lequel une telle débauche de moyens à été mise en œuvre : les boss. On pouvait s'attendre, en effet, à des vaisseaux gigantesques, à des monstres de l'espace dont la seule vue aurait refroidi vos plus offensives ardeurs. Eh bien non, les engins qui vous attendent à la fin des niveaux sont d'une taille à peine honnête et leurs tirs n'impressionnent pas vraiment. De plus, on les retrouve quelquefois d'un niveau sur l'autre. La carte de la facilité aurait-elle été jouée ? Enfin, c'est là le moindre défaut d'un jeu grandiose qui mérite plus d'éloges que de mauvaises critiques. Silpheed est, pour l'instant, la référence des shoot them up sur Mega CD. Si vous appréciez le genre, vous devriez être comblé. Les autres, si le cœur leur en dit, peuvent également se laisser tenter par ce petit bijou qui innove de façon heureuse dans le monde des jeux vidéos. Des shoot them up comme ça, on n'en voit pas tous les jours. ●









ÇA BLASTE !

Comme vous pouvez le voir sur ces images, dans Silpheed, l'action est rondement menée. Tirs laser, méga explosions... Tout est réuni pour combler les amateurs et inconditionnels de sensations fortes. Très fortes.

Mega CD

SILPHEED

éditeur	GAME ARTS
genre	SHOOT THEM UP
sauvegarde	NON
continue	5
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYENNE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

93%

en résumé

Un simple shoot them up, d'accord, mais qui bénéficie d'une réalisation géantissime. Le résultat est étonnant.

Chris, des étoiles pleins les yeux.

GRAPHISME 98%
On n'a pas encore vu mieux. Les énormes vaisseaux, les mouvements de caméra...

SON 90%
Qualité CD, mais certains morceaux auraient pu être un peu plus travaillés.

JOUABILITE 85%
Bonne mais, dans le feu de l'action, on a parfois du mal à voir les tirs ennemis.

DUREE DE VIE 80%
Celle d'un shoot them up normal. Mais vous le montrerez sûrement à vos copains.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Chez SCORE GAMES LA VIDEO JEU PASSION achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686+ (24 H/24 - 7 J/7)

OUVERTURE 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SHINOBI	99 F	CHUCK ROCK	169 F
STREET OF RAGE	149 F	PRINCE OF PERSIA	169 F
SUPER KICK OFF	175 F	SONIC 2	169 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

AZTEC ADVENTURE	59 F	TEDDY BOY	79 F
SHINOBI	59 F	KICK OFF	89 F
THE NINJA	59 F	TERMINATOR	89 F
TRANSBOT	59 F	TENNIS ACE	99 F
GLOBAL DEFENSE	79 F	MICKEY MOUSE	139 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC	139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU **: Jeu SONIC ou STREET OF RAGE

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve	695 F		
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + Jeu SONIC	499 F		
MANETTE MEGADRIVE	69 F	PRO PAD (transparente)	149 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONNAIS	49 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ALTERED BEAST	59 F	ALIEN III	199 F
SONIC	79 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F
STREET OF RAGE	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	249 F
F22 INTERCEPTOR	149 F	COOL SPOT	275 F
KID CHAMELEON	149 F	FATAL FURY	275 F
MICKEY MOUSE	149 F	FLASHBACK	275 F
PREDATOR II	149 F	ALADDIN	314 F
TERMINATOR	149 F	MORTAL KOMBAT	349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DAVIS CUP TENNIS	399 F	FIFA SOCCER	449 F
FORMULA 1	399 F	LANDSTALKER	449 F

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU **: 1 montre SCORE GAMES

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française)

ECCO THE DOLPHIN	449 F	THUNDERHAWK	449 F
SILPHEED	449 F	DUNE	TEL
SONIC CD	449 F	NIGHT TRAP	TEL

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
FATAL FURY	990 F	599 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
BURNING FIGHT	----------	399 F
VIEW POINT	1690 F	1190 F
SAMOURAI SHODOWN	1690 F	1190 F

ATARI

CONSOLE LYNX neuve	489 F
CONSOLE JAGUAR neuve (+ 1 jeu)	1790 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche ou 1 loupe

	Neuve	Occasion		
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F		
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F	
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

CASTELVANIA	79 F	DUCK TALES	159 F
KICK OFF	99 F	MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	99 F	DUCK TALES	99 F
BATMAN	99 F	SUPER MARIO 3	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY (Jeux US)	99 F		

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

KUNG FU	79 F	RYGAR	79 F
METAL GEAR	79 F	GHOST AND GOBLINS	99 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO Française neuve

CONSOLE nue (+ 1 jeu offert)	690 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F
CONSOLE + ALADDIN	990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO	1090 F
MANETTE d'origine	99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	78 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ADDAMS FAMILY	199 F	SUPER MARIO KART	269 F
PILOT WINGS	199 F	ZELDA III	269 F
ROBOCOP 3	199 F	PRINCE OF PERSIA	299 F
STREET FIGHTER II	199 F	SUPER PROBOTECTOR	299 F
ANOTHER WORLD	249 F	SUZUKI F1	299 F
CASTELVANIA IV	249 F	ASTERIX	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	369 F	COOL SPOT	479 F
SIM CITY	389 F	DRAGON BALL Z 2	469 F
SUPER BOMBERMAN	389 F	F1 POLE POSITION	469 F
DENIS LA MALICE	429 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
MR NUTZ	429 F	JURASSIC PARK	499 F
NIGEL MANSELL	449 F	RANMA 1/2 2	490 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU CARD + CD ROM) à partir de 99 F

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 6500 NOUVEAUTES *(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Offre dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

* OCCASION ** Uniquement pour achat de console neuve

OUVERT :

DIMANCHE 12 et 19 décembre

SAMEDI 25 décembre

de 14 H à 19 H

RC Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686 + (24H/24 - 7J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 F** de Jeux Gratuits

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F)	CONSOLE 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par

MANDAT LETTRE ☐

CHEQUE ☐

CARTE BLEUE ☐ N°

Date expiration . /

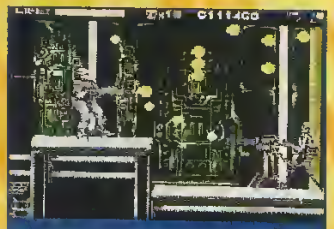
Signature

PLAYER 12/93

ROBOCOP VS TERMINATOR

« Regarde maman, j'ai acheté un joli jeu de baston.
— C'est bien mon enfant, je vais jouer avec toi...
ARRRGGGHH !!! Mais c'est quoi tout ce sang ?! Tu n'as pas honte...»

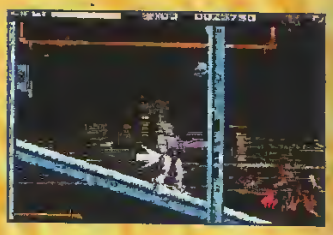
Robocop versus Terminator est un comics très classe car hyper violent. Il met en scène les deux brutes métalliques futuristes dans un affrontement sanglant où tous les coups sont permis. Le jeu tiré de la BD reste dans le même esprit et vous propose des scènes d'une violence rare sur consoles (hormis Mortal Kombat lui aussi sur Megadrive !). Le scénario quant à lui est d'une simplicité enfantine : vous devez tuer tout ce qui bouge sans réfléchir une seule seconde, car l'avenir de la planète est une fois de plus en danger. Ça c'est original ! Vous l'aurez tous compris, R vs T est un beat'em up bien dans les règles proposant une action soutenue dans une ambiance infernale !



Ce petit boss est facile à blaster car ses tirs sont mécaniques et donc prévisibles.

LIVE AND LET DIE !

Tout commence dans une rue sombre où le pauvre Robocop que



AVEC LE SANG, C'EST MIEUX QUE SANS !

Incontestablement, le sang rend ce jeu plus agréable. On vous présente ici les divers états de décomposition des ennemis truffés de plomb.

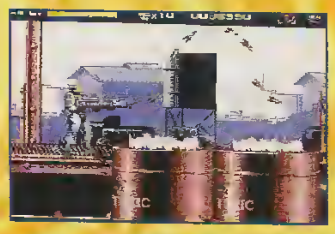
vous incarnez se retrouve confronté à une horde de Terminators en rut. Affolé par un tel déchaînement de haine, vous empoignez de vos petites mains frêles un gun encastré dans votre cuisse : « Ils l'auront voulu ces tas de ferraille du futur, on ne s'attaque pas impunément au super-héros que je suis. Je vais tous les bousiller sans pitié, na ! »

Quel narcissique ce Robocop, il joue avec son flingue et son image apparaît sur les écrans.

Eh oui, vous allez encore devoir tuer, tuer et retuer sans faiblir, car eux en face ne vous laissent pas respirer une seconde.
Mais bien vite, un dur constat s'impose à vos circuits imprimés. Votre arme est minable et inefficace. Car seul contre tous, un débit de 500 balles/seconde est un peu léger. Heureusement, une jolie pétoire s'offre soudain à votre vue thermoguidée (genre lance-grenades ou bien missiles téléguidés). « Chouette, un tromblon comme j'en ai toujours rêvé, avec ça je serai invulnérable ! » Mais c'est sans compter sur l'incroyable résistance des Terminators, car plus vous avancez dans les niveaux, plus la racaille rencontrée est résistante. Au début, les ennemis tombent comme des mouches sous vos assauts virils, mais bientôt ils en réclament de plus en plus, les bougres (d'ailleurs à ce propos, je le clame bien haut : « Vive les auto-fires ! »). Et c'est toujours le même cirque. Les missions s'enchaînent et, ô ! bonheur, ne se ressemblent pas. À chaque stage, une mission vous est allouée. Mais ne vous leurrez pas, elles ne sont là que pour excuser le flot continu de sang. Car libérer des otages ou détruire des caméras est

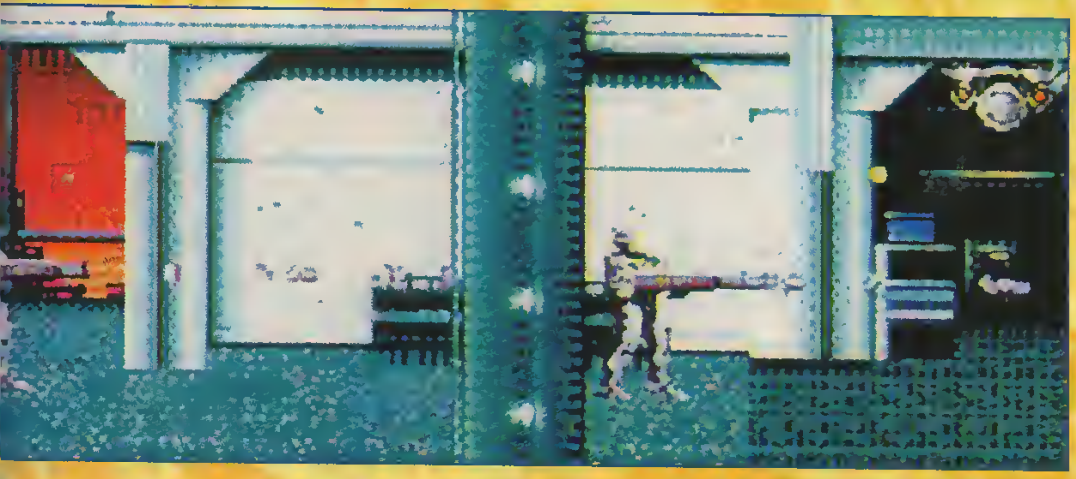
Les guns de gueux pas dégueu !

Vous pouvez récupérer des armes de divers « calibre » tout au long de votre progression. Elles apparaissent de temps en temps sur le sol, mais attention, vous devez faire vite pour les récupérer car elles ne restent pas longtemps à l'écran ! Parmi celles-ci, on peut citer les plus efficaces (c'est-à-dire quasiment toutes !). À mon avis, la plus meurtrière est celle qui crache des petits missiles téléguidés qui se dirigent vers les ennemis. Grâce à ce petit bijou, l'écran est nettoyé en deux temps trois mouvements, du moins dans les premiers niveaux. Autre modèle assez puissant, le lanceur de grenades. Celles-ci vous suivent dans vos mouvements et permettent de blaster des ennemis « à distance ». Enfin, pour finir, citons le laser qui blaste en un seul coup les Terminators les plus coriaces mais qui en contre-partie ne balaie qu'un petit champ du décor. Dernier conseil que je ne saurais que trop vous répéter : utilisez des auto-fires si vous le pouvez, c'est en effet terriblement efficace !



TIR MORTEL !

Les pétoires sont la clé du succès, mais il vous faut les choisir correctement. Votre salut en dépend.



L'OCP, UN PASSAGE ARDU

Le niveau à l'intérieur du bâtiment de l'OCP est assez balèze car on vous assaille de toutes parts. Les Terminators sont hyper-coriaces et des batteries mobiles fondent sur vous sans pitié. Avancez méthodiquement, prenez votre temps en visitant tous les décors à la recherche d'éventuels 1Up ou d'armes nouvelles et, surtout, ne vous attardez pas trop sur les tripes fumantes qui jonchent le chemin après votre passage.

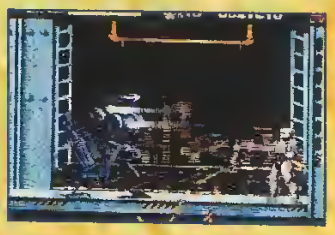
Le sang qui gicle, on aime !

On peut enfin s'éclater avec un beat'em up non asceptisé. Pour une fois, le « réalisme » est de rigueur. Les ennemis que vous blastez explosent dans une gerbe de sang, leurs crânes se désintègrent sauvagement, un bruit bien gerbe qui vous donne irrésistiblement faim... slurp !!! Bref, les meilleurs films gore n'ont rien à envier à Robocop vs Terminator. À ce propos, il est intéressant de noter la différence de politique entre Nintendo et Sega. Alors que les premiers la jouent soft et propret, les seconds ne lésinent pas sur les moyens. Après Mortal Kombat et son fameux code pour obtenir les scènes gore de l'arcade, Robocop vs Terminator fait encore plus fort.
L'hémoglobine est l'élément le plus marquant de ce nouveau beat'em up car c'est le premier à lever la censure, assez hypocrite, dans ce domaine. Alors si vos parents piquent une crise de nerf pour ce jeu, rappellez-leur que chaque soir au JT, on voit des scènes beaucoup plus insoutenables et qu'en plus elles sont bien réelles !

le cadet de vos soucis. Messieurs les adorateurs de Rocket Knight et autres Tetris, passez ces pages. Ce jeu n'est pas pour vous !

« C'EST COOL COMME JEU » DIXIT SCHWARZENEGER !

Par contre, les bourrins de service en treillis peuvent sans hésiter se jeter sur ce soft (sans étriper le vendeur...). Car dans la famille « je tire et j'avance sans me poser de questions », Robocop vs Terminator se pose là. Le sang, les tripes, les cris d'agonie et les pétarades sont les ingrédients principaux de votre aventure. Les décors sont variés et classieux, les sprites énormes et bien animés, la musique sympa et l'action haletante. Par contre, si la couleur rouge (genre salopette de Mario, mais vue de l'intérieur) vous heurte au plus haut point, vous n'avez qu'à régler votre moniteur en noir et blanc ! Pour finir sur une petite note négative, on peut regretter l'impossibilité d'incarner Terminator. Ce héros, peut-être plus populaire que Robocop, aurait enfin pu se targuer d'avoir un bon jeu à son effigie ! Mais bon, à part ça, il n'y a pas grand-chose à redire sur ce soft. Il ne plaira peut-être pas à tout le monde les intellos sont assez hermétiques à ce concept sanguinolent... ●



TERMINABOSS

Comme le nom du jeu l'indique, vous allez affronter le Terminator. Les différents boss sont les formes multipliés qu'il emprunte, mais bizarrement, on retrouve des robots issus du film Robocop.

Megadrive

ROBOCOP VS TERMINATOR

éditeur	VIRGIN
genre	BEAT EM UP
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

88

en résumé

Un bon gros beat'em up bien bourrin, sponsorisé par les boucheries Sanzo qui ont fourni l'hémoglobine ! Excellent pour se défouler.

Elwood,
vidé par tant d'horreurs.

GRAPHISME — 83%
Très classe et coloré, bien que parfois un peu sombre.

SON — 88%
Bien dans le ton général du soft, notamment au niveau des bruitages.

JOUABILITE — 90%
Rien à signaler, votre perso est très souple d'utilisation.

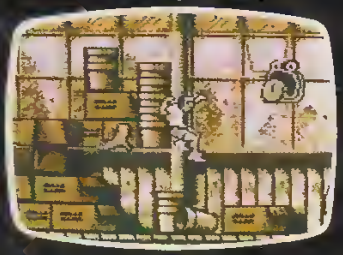
DUREE DE VIE — 80%
On prend plaisir à exploser du Terminator, mais pas tous les jours.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

Dr. Franken II™

LUDI GAMES

Nintendo®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
Elite® is a registered trademark of Elite Systems Limited.



Francky est de retour, dans un nouveau décor et avec de nouvelles énigmes ... Mais dépêchez-vous, le temps presse !!!

- 7 endroits fabuleux, 140 pièces et 12 maisons différentes
- 6 mondes gigantesques avec un scrolling digne des jeux d'arcades
- 7 langues différentes pour que chacun joue dans la sienne
- un système de sauvegarde astucieux
- de beaux sprites réalistes et très sympas

A vous de jouer !

LICENSED BY Nintendo®

Elite®

FATAL FURY SPECIAL

Aboutissement de deux des plus célèbres jeux de la Neo Geo, Fatal Fury Special devient, en toute logique, la référence ultime des jeux de combat sur cette machine. J'en connais qui vont se régaler...

Les célèbres Fatal Fury I et II sont deux jeux de baston qui ont connu un succès mérité sur Neo Geo. Dans le premier, vous ne pouviez incarner qu'un des trois héros : Andy, Terry ou Joe, et participer à un tournoi. Dans le second, les choses s'arrangent, et vous avez le choix entre huit combattants. Nettement plus cool. Fatal Fury Special, lui, subtil mélange de ces deux jeux, met carrément à votre disposition quinze personnages. On croit rêver.

RÉSERVÉ AUX PROS

Soyons clairs. Ce Fatal Fury Special n'est pas simplement un Fatal Fury II relooké. Il est vraiment beaucoup plus réussi, quoi qu'en disent certains. La plus grosse innovation vient du fait que vous pouvez manipuler la plupart des boss des deux Fatal Fury comme Billy Kane, Geese Howard ou Wolfgang Krauser. Un vieux fantasme de joueur. Autres qualités, certains persos ont été relookés, leur panoplie de coups augmentée et on a droit à de tout nouveaux (et magnifiques !) décors. Dernier point, et il est extrêmement important, la gestion des coups a été revue et corrigée. Le jeu va plus vite, et les personnages peuvent maintenant procéder à des enchaînements. Cette particularité,

La force intérieure de Tung Fu est telle qu'il peut [illegible] mains de la [illegible] Terry ! Mais vous êtes [illegible]

Geese Howard, maître de l'aïkido

Comme vous le savez, dans Fatal Fury Special, plusieurs arts ou sports sont représentés.
Le judo avec Jubei, le catch avec Big Bear, la boxe thaï avec Joe Higashi... La liste est impressionnante.
Mais les programmeurs de chez SNK ont réussi à faire quelque chose de très fort avec Geese (le dernier boss de Fatal Fury I), dont la technique de combat n'est autre que l'aïkido. Quand on sait que le principe de cet art est fondé sur « la neutralisation de la force de l'adversaire par des mouvements de rotation et d'esquive » (cf Petit Larousse en couleurs), on peut se demander comment ils ont fait pour le gérer. C'est simple. Lorsqu'on l'attaque (en l'air ou au sol), M. Howard a la possibilité d'effectuer une clé. Il vous attrape, vous retourne, et se remet en position de défense comme si de rien n'était. Redoutable. Si vous ne frappez pas, il ne peut rien vous faire. Mais une fois près de lui, il peut vous asséner un coup. C'est un véritable cercle vicieux.

Terry joue des poings avec Axel, le bedonnant boxeur. Cette fois, il touche, mais attention, à ce jeu-là, Hawk reste le meilleur.

Kim maîtrise à la façon étonnante le Tae Kwon Do. Mais on a la preuve douloureuse. Pauvre petite chérie...

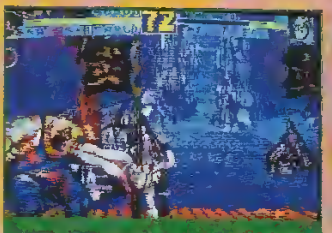
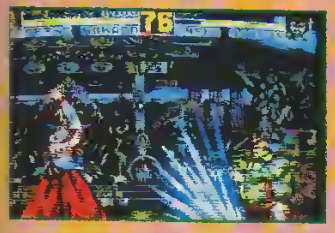
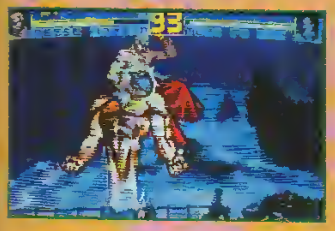
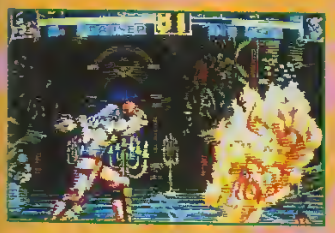
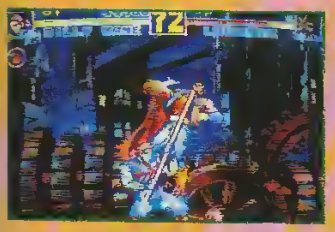


Figure artistique avec la petite Shinanui qui nettoie ses semelles grâce à la langue râpeuse de Bear.









REDOUTABLES !

Un, deux, trois, quatre... Eh oui, on atteint bien les quinze personnages. Les sept boss, réunis dans la bande inférieure, sont à votre disposition. N'allez pas croire que leur puissance soit si redoutable. Néanmoins, il faudra vous entraîner dur pour correctement les manipuler.

Une [illegible] version. Une [illegible]

[illegible] Kim désespère [illegible]

jusqu'à présent, était réservée à un seul jeu : Street Fighter II. Les gens de chez SNK ont compris qu'il était nécessaire, pour réaliser un jeu de baston au top, d'inclure cet aspect technique à leur Fatal Fury. Et ils l'ont bien fait.

C'est indéniable, Fatal Fury Special vaut de l'or. Les possesseurs du II vont peut-être se sentir lésés, c'est vrai, mais les vrais fans, eux, ne peuvent pas s'en passer. ●

[illegible] vue de cette photo, une chose est sûre... Mai réunit deux grandes qualités : la souplesse et la force.

Neo Geo

FATAL FURY SPECIAL

98%

éditeur	SNK
genre	COMBAT
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	F E D C B
joueur(s)	1 ou 2

En résumé

Immédiatement après SF II, voici le meilleur jeu de baston du marché. Seul inconvénient : la qualité a un prix, et il est élevé.

Chris,

aime décidément beaucoup donner des coups par sprites interposés.

GRAPHISME 98%

Certains stages sont de pures merveilles. Des décors à vous décoller la rétine.

SON 98%

Excellent. Les compositions, originales, ont été réalisées avec un soin tout particulier.

JOUABILITE 98%

Parfaite. Les coups s'enchaînent de façon réellement impressionnante.

DUREE DE VIE 98%

Avec quinze persos, soyez rassuré, vous en avez pour un bon bout de temps.

Super Nintendo

BATTLETOADS IN BATTLEMANIAC

« Huéaaa ! Mais c'est un cochon ! »

Après les hérissons, tortues, blobs, dinosaures, loubards, cosmonautes, lanceurs de bombes, et autres chauves-souris, voici les crapauds. Mais où vont-ils chercher tout ça ?

Au départ, ils étaient trois crapauds assistant à une projection du premier jeu-réalité virtuelle. La partie commence et le monstre sort de l'écran, capture la jolie fille du professeur qui décidément invente n'importe quoi. En voulant jouer les héros, un de vos amis crapaud se fait lui aussi kidnapper.

LES DOUBLES CRAPAUDS

Sans hésitation, Pimp et Rash (ben oui, c'est leurs noms, j'y peux rien moi) rentrent à l'intérieur du jeu pour les sauver. Oh, mais c'est vachement original ça alors ! En quelques secondes, Vous comprendrez ce qui vous attend. Le jeu se déroule comme dans les vieux classiques, on bouge latéralement en évitant les attaques des cochons (100 % pur porc en plus) ou en leur fonçant dans le lard. Nos crapauds peuvent charger les monstres en courant, ou encore les porter et les balancer dans le vide. On ne peut s'empêcher de penser à Golden Axe. Un des points forts du jeu, c'est sa variété. Les niveaux se succèdent et proposent toujours quelque chose de différent. La descente dans le tronc d'un arbre, la « balade » en scooter ou sur les patinettes sont autant de niveaux délirants et amusants. Seulement, le jeu comporte

Combats, course, et la poursuite fous au Tube, ah, ! !

Á deux, c'est mieux !

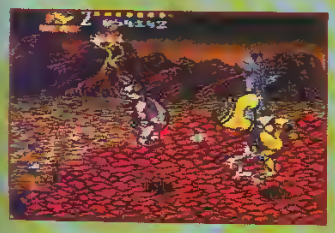
Jouer à deux dans Battletoads peut être franchement amusant (si ! si ! vous pouvez me croire). Tout dépend du mode de jeu que vous choisissez.

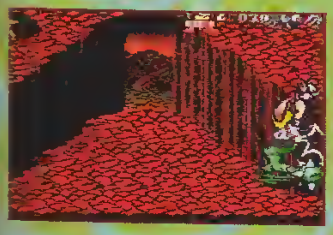
Mode B : vous ne pouvez pas vous frapper, vous ne jouez que pour gagner. C'est drôle mais pas très fun.

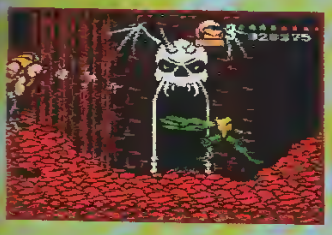
Mode A : tous les coups sont permis et vous pourrez même vous frapper entre vous (« Quoi j'suis nul ? Tiens, prends ça et ça et encore ça ...»). C'est toujours marrant de semer la zizanie, et après tout, il arrive bien que les ennemis se frappent entre eux, alors pourquoi pas vous ? Pour bien vous amuser, je vous conseille d'inviter des amis qui ne jouent jamais (si comme moi vous en connaissez), de mettre ces néophytes devant Battletoads, en mode A bien sûr, et d'attendre. Au bout de deux minutes... vous serez mort de rire rien qu'à les voir s'entretuer sans même penser à avancer d'un pouce. En plus, vous aurez initié deux nouvelles personnes au jeux vidéo, et ça c'est pour la B.A. du jour.

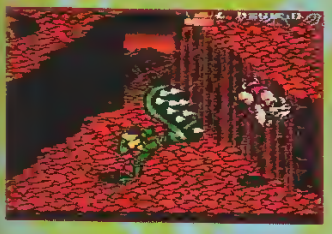
Le bowling c'est sympa mais évitez le rôle des quilles.

Latter en souriant, c'est bien plus amusant !









UNE BASTON DÉLIRANTE

On était habitué à la baston séneuse où les méchants ont des gueules de méchant, où les coups font mal, où ça ne rigole pas. Ici, c'est le style cartoon. Et vous verrez que c'est féroce un crapaud ! Juré j'arrête de leur lancer des pierres.

Je t'avais pourtant dit d'accrocher ta ceinture...

Ouverture de Rash... un 43 filletto, t'es foutu avec ça.

des petits défauts qui risquent d'en énerver plus d'un. Lors du jeu à deux, si l'un de vous meurt, il oblige l'autre à reprendre au début (ou à la moitié) du niveau. C'est pénalisant pour les deux joueurs. De plus, la difficulté, non réglable, est mal dosée. C'est dur tout de suite et ça ne va pas en s'arrangeant. Tout cela heureusement n'est rien face au plaisir de latter du cochon. Et puis, après tout, vous n'êtes pas des p'tits joueurs n'est-ce pas ? ●

L'inspecteur Gadget n'a qu'à bien se tenir : voici son rival.

Super Nintendo
BATTLETOADS IN BATTLEMANIAC

éditeur	TRADEWEST
genre	BASTON
sauvegarde	NON
continue	3 PAR JOUEUR
notice	NON FOURNIE
difficulté	DIFFICILE
prix	E

2 joueur(s)

en résumé

Battletoads est un très bon jeu de baston, très fun mais aussi très dur. Il y règne une ambiance cartoon vraiment très sympa.

Stef le Flou, aime bien le vert.

GRAPHISME 80%
Je le répète : très BD. Les poses délirantes collent bien au jeu.

SON 75%
Les musiques ne sont pas toujours démentes. Sympa tout de même.

JOUABILITE 75%
Quelques petits défauts bien vite oubliés dans le feu de l'action.

DUREE DE VIE 85%
La difficulté y est pour beaucoup. Dommage.

85

BLANCO WORLD CLASS RUGBY

Super Nintendo

Dixit Serge Blanco : « Avec ce premier jeu de rugby sur la Super Nintendo, on retrouve toute la réalité de ce sport. » Pour vérifier les propos de l'ex-international du XV de France, nous avons chaussé nos crampons et foncé sur Blanco World Class Rugby.

Flashback. Nous sommes en 1823 dans la petite ville de Rugby, en Angleterre. Pendant une partie de foot, un étudiant du nom de William Webb Ellis « disjoncte » : plutôt que de frapper le ballon au pied comme le font ses petits camarades, il le prend entre ses deux menottes et court comme un dératé vers le but adverse ! Le rugby est né.

DANS LES RÈGLES DE L'ART

170 ans plus tard, ce « sport d'hommes » débarque sur la Super Nintendo. Premier constat : toutes les règles sont respectées. Mêlées, en-avants, pénalités, hors-jeux,

LE HIC DE L'ATTAQUE

À l'occasion d'une mêlée, d'une touche ou d'un coup franc, il vous est possible de sélectionner une tactique d'attaque. Seul problème : c'est l'ordinateur qui gère les trois premières passes. Une option utile aux débutants mais déconseillée aux autres : elle ralentit votre progression vers l'en-but adverse.

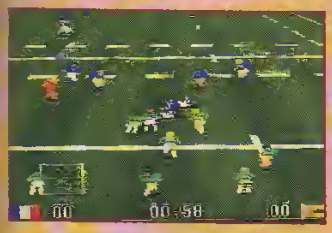
Blanco, le « Pelé basque » !

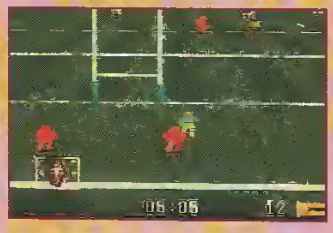
Avec son numéro 15 sur les épaules, Serge Blanco a longtemps été considéré comme le meilleur joueur arrière du monde. Né le 31 août 1958 à Caracas (au Venezuela), il a joué son premier match officiel sous les couleurs de Biarritz, en 1976.
Sa vitesse, sa puissance dans les débordements, son agilité et ses incroyables feintes de corps l'imposent rapidement comme un grand du rugby. Résultat : en seize ans de carrière, il a porté 93 fois le maillot tricolore (et marqué 34 essais !), gagné six tournois des Cinq nations (dont deux Grand Chelem en 1981 et 1986), fini deuxième de la première coupe du monde de rugby en 1987, et marqué 1207 points pour son club de toujours, le Biarritz Olympique ! Homme d'exception sur un terrain, Serge n'hésite pas s'engager aussi dans la vie. Un exemple parmi d'autres : le 28 mars dernier, accompagné d'une délégation de joueurs venus du monde entier, il se rendait dans un ghetto du Cap, en Afrique du Sud, pour un séjour rugbystique. Une première depuis la fin de l'apartheid !

BLANCO WORLD CLASS RUGBY

éditeur
IMAGINEER
genre
SIMU. SPORTIVE
sauvegarde
PASSEWORD
continue
NON
notice
BONNE
difficulté
VARIABLE
prix
E D C B A
2
joueur(s)

90%





ESSAI TRANSFORMÉ !

Le match débute par l'engagement classique. Ne bottez pas trop fort dans le ballon car s'il dépasse la ligne de touche ou la ligne de but de l'adversaire, la sanction est immédiate : mêlée sur la ligne centrale avec introduction du demi de mêlée adverse. Pour récupérer le ballon, plaquez vos adversaires pour provoquer une mêlée ouverte. Choisissez l'attaque à la main ou au pied. Vous pouvez très bien jouer « perso » et tenter une percée. L'essai marqué, vous devrez réussir le coup de pied de transformation en tenant compte des angles et de la distance. Mais si vous échouez, le public, lui, ne vous ratera pas !

arrêts de volée, coups francs, drops, renvois aux 22 mètres, remises en touche. Quand je vous dis que rien ne manque !

En ce qui concerne le jeu proprement dit, toutes les différentes options tactiques sont possibles. Il vous suffit de bien choisir votre équipe en tenant compte de ses caractéristiques (rapidité, force, endurance....). Ensuite, vous pouvez très bien opter pour le jeu d'attaque à la main grâce à un formidable éventail de passes possibles : à gauche, à droite, courtes, longues, croisées, dans le dos... Autre choix tactique : l'attaque en force. Pour cela, il vous suffit de provoquer des mêlées ouvertes et de botter en touche le plus loin possible pour se rapprocher de l'en-but adverse.

Dernière précision : le jeu à la main est hyper spectaculaire mais très risqué (attention aux interceptions et aux passes mal ajustées !). Serge Blanco nous confiait : « Au bout d'un moment, on se prend au jeu.» C'est vrai ! Dans le jargon rugbystique, on appelle cela un essai transformé ! ●

en résumé

Ce jeu de rugby vous permet de participer à une rencontre amicale, un championnat ou une coupe du monde. Allez les petits !

Lib,
roi de la 3e mi-temps.

GRAPHISME — 80%
Les phases en 3D apportent un plus à l'animation assez simple des joueurs.

SON — 75%
Les effets sonores en cours de match et le rendu de l'atmosphère sont honnêtes.

JOUABILITE — 90%
C'est simple, une fois toutes les commandes du pad vraiment maîtrisées.

DUREE DE VIE — 95%
Un jeu riche et varié dont on ne se lasse vraiment pas.

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

Super Nintendo

Ah ! la Lamborghini Diablo ! Je serais prêt à tout pour m'en payer une ! C'est de loin ma caisse préférée. Comme je ne suis qu'un misérable testeur de jeu, je me contenterai de la conduire sur... Super Nintendo !

Vous disposez de 492 chevaux de puissance pure, 12 cylindres de dynamite à fleur de peau, 48 soupapes gorgées d'essence pour vous propulser à plus de 329 km/h chrono, et passer de 0 à 100 km/h en moins de quatre secondes ! C'est ça, la Lamborghini Diablo. Ce n'est pas une voiture, c'est une véritable fusée. Alors, si vous ne possédez pas les 1,3 millions de francs qu'il faut pour l'acquérir, investissez plutôt dans le jeu de Titus, sur Super Nintendo.

OUVREZ LES PLACARDS !

Donc, outre le fait que l'on « conduise » la plus fabuleuse des voitures, ce qui est stupéfiant dans Lamborghini, c'est que l'on peut y jouer aussi bien au paddle qu'à la souris, ou au Super Scope ! Avouez que cet exploit mérite d'être souligné ! Et ce n'est pas tout : au paddle on peut y jouer seul (en plein écran s'il vous plaît) ou à deux simultanément (écran splitté). Pareil avec le Super Scope, on peut jouer seul ou à deux simultanés (l'un shoote sur les voitures rivales avec le bazooka, pendant que l'autre conduit avec le paddle). Dans les deux cas, l'intérêt du jeu s'en trouve largement

SORTEZ LE MATOS...

Jeu à un joueur (paddle, souris ou Super Scope). Jeu à deux en simultané. Jeu au Super Scope. Y en a pour tous les goûts...

LANCEZ LES PARIS !

Si vous misez une trop grosse somme d'entrée, vos rivaux vont se coucher sans renchérir. En misant peu à peu, ils vont vous suivre. Un bon moyen de se faire de la tune (si vous gagnez !).

augmenté. Et si vous jouez en solitaire, vous devez parcourir les USA de course en course, pour tenter de gagner le plus d'argent possible. Afin, bien sûr, d'acheter de quoi augmenter la puissance de votre Diablo.

GAGNEZ COÛTE QUE COÛTE

Il est aussi possible de parier sur la course, et dans ce cas-là, il faut vraiment finir premier, sinon vous y perdez votre fond de culotte. Grâce à cela, Lamborghini n'est pas un simple jeu d'arcade, mais vous demande quelques notions de stratégie, si vous voulez mener loin... votre monture ! ●

LA TÊTE ET LES JAMBES

On a beau avoir des réflexes, la course se gagne à 80 % avant même de prendre le volant. Tout dépend du choix de l'épreuve que vous sélectionnez.

Un bon divertissement

Techniquement Lamborghini reste tout à fait classique. Propre, certes, mais classique. La voiture est vue de derrière, et la route défile dans une animation sans aucun reproche. Au loin, tout au fond du décor, les immuables paysages de ce type de jeu s'affichent avec de très beaux dégradés. C'est assez réaliste, sans néanmoins être époustouflant. En revanche, toujours le même défaut des jeux de conduite, quelques arbres ou obstacles se battent en duel sur des bas-côtés désespérément désertiques. La jouabilité est bonne et, surtout, la gestion des collisions est incroyablement précise pour ce type de perspective. Si l'on ajoute à tout cela les efforts de réflexion auxquels le joueur doit se soumettre dans son choix des courses, des enjeux et des paris, on obtient un jeu assez divertissant, sans être, loin s'en faut, le jeu du siècle.

Super Nintendo
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE

éditeur	TITUS
genre	SIMU. AUTO
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
notice	NON FOURNIE
difficulté	TRÈS FACILE
prix	
joueur(s)	2

89%

en résumé

Un bon jeu très supérieur à Top Gear, qui permet de ressortir son Super Scope et sa souris du placard... en attendant T2 Arcade Game.

Crevette,
un cheval fougueux au volant d'un taureau déchaîné !

GRAPHISME 90%
Classique PC VGA converti en Super Nintendo. Ni spectaculaire, ni raté.

SON 65%
Bonne musique, mais trop répétitive et qui devient rapidement lassante.

JOUABILITE 89%
Très bonne au paddle, bizarre à la souris, fabuleuse au Super Scope + paddle à 2.

DUREE DE VIE 80%
Pas mal de circuits, beaucoup d'expérience et de stratégie pour en venir à bout.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

COOL SPOT

On m'a parlé d'une pastille rouge tout droit descendue d'une bouteille de 7Up qui bouge et porte des lunettes de soleil. Bizarre, bizarre... Va falloir que je mène mon enquête, bon alors, vous venez ?

Alors comme ça, on fait des jeux avec pour héros un petit rond rouge ? Voyons voir ça d'un peu plus près. Tout d'abord, votre nom monsieur ou madame la pastille. Monsieur Cool Spot ? Étrange. Les copains avec lesquels vous flâniez sur la plage ont été kidnappés par des vacanciers véreux et vous avez dû les libérer. Ok.

L'INSPECTEUR MÈNE L'ENQUÊTE

Vous avez donc suivi leur trace sur la plage pour commencer. Logique. Ensuite vous êtes allé sur le port où vous vous êtes fait attaquer par des crabes, des abeilles et des poissons cracheurs. Hmmm ! Vous avez trouvé quelques potes. Bravo, vous feriez un bon flic. Après, vous vous êtes dit que vos autres copains se trouvaient peut-être dans la cave du restaurant de la plage. Pas bête comme raisonnement. Quoi ? Vous vous êtes battu contre des souris qui vous jetaient des bouts de fromage et contre des araignées énormes ? Vous avez traversé une piscine, et vous êtes resté en équilibre sur une locomotive ? Dites donc, vous ne vous ficheriez pas de moi là... En plus vous avez aimé : des décors merveilleux, une musique d'enfer et une jouabilité époustouflante. Ça veut dire quoi

Parfois vous trouvez plus Cool Spot que vous dessiné, entre sketches et séquences animées.

Des petites touches d'humour

Vous allez bien vous marrer avec ce jeu car il parsemé de petits gags. Déjà, les mimiques de Cool Spot sont trop mignonnes. Lorsque vous ne jouez plus et qu'il est en stand-by, il joue au yoyo, essuie ses Ray Ban (lunettes de soleil), vous fait des grimaces ou claque dans ses doigts. Lorsqu'il tombe, il s'époussète. Dans le décor aussi, tout est soigné. Sur la plage par exemple, il y a un Walkman dont la cassette tourne et le signal de la batterie clignote indiquant qu'elle est faible. Vous passerez devant une bouteille d'huile à bronzer et une canette verte. C'est quoi comme boisson ? Pour ce qui est des ennemis, par exemple, lorsque vous éliminez un bigorneau, il perd sa coquille et finit en caleçon blanc à pois rouges, les coquillages sur le port vous jettent des perles. Dans la piscine pour enfants, Cool Spot saute sur des canards en plastique. Bref, chaque level est énormément détaillé et toujours très drôle sans être trop chargé.

Une fois les pastilles récoltées, vous délivrez l'ami en tirant dans le cadenas.

N'hésitez pas à regarder partout car parfois il existe des voies détournées.

Quelquefois, en sautant sur des bulles plus petites, celles-ci vous permettent de voler.

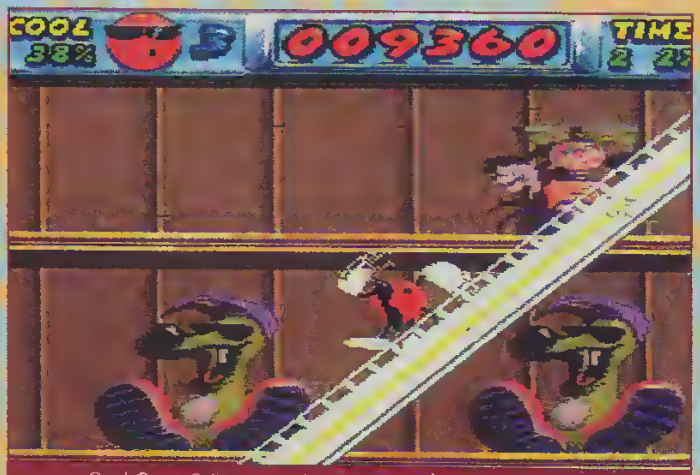
COOL SPOT

94%

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	3 AU DÉPART
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	E
joueur(s)	1

ÉCLATANT !

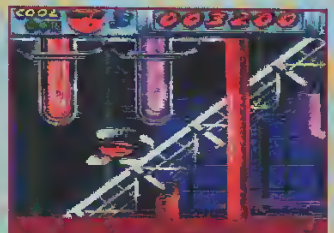
Les décors de ce soft sont vraiment magnifiques avec des différences de plans, des effets de luminosité (spécialité de la Super Nintendo) et des couleurs chatoyantes. Selon le mode de difficulté que vous avez choisi, vous aurez plus ou moins d'ennemis.



Cool Spot fait encore le pitre sur l'échelle d'un camion de pompier pour enfants.

Dans ce stage bonus, vous avez une des lettres « 1-UP » pour avoir un continue.

ça ? Que le héros répond hyper bien, qu'il s'accroche partout avec une facilité déconcertante, que l'inertie est très bien ressentie. Les graphismes aussi sont carrément à tomber par terre grâce aux différents scrollings tout à fait fabuleux. Restez assis quand même. Et puis c'est quoi ce baratin ? En conclusion, vous affirmez que ce soft est un véritable chef-d'œuvre même si le principe reste un peu classique. Moi j'ai rien compris à votre histoire, alors circulez monsieur Spot ! ● mais appelez-moi « inspecteur ».



Dans ce level, Cool Spot spoude un max. Pas facile de choper les pastilles.

en résumé

Un jeu avec un perso adorable, des graphismes magnifiques, une jouabilité plus que parfaite et une musique excellente. J'en veux encore.

Mahalia,

GRAPHISME	98%
Epoustouflant grâce aux différences de plans, couleurs et effets de luminosité.	
SON	96%
Une musique sympa, rythmée, ensoleillée et différente à chaque tableau.	
JOUABILITE	99%
Parfaite. Rien à dire. On souhaiterait la même pour tous les jeux. On peut rêver.	
DUREE DE VIE	91%
La difficulté augmente au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu.	

80 70 60 50 40 30 20 10 0

SUPER AIR DIVER

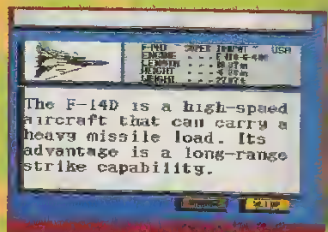
Vous avez flashé sur Afterburner ? Vous êtes tombé sous le charme de Pilotwings ? Alors plus d'hésitation, Super Air Diver est le jeu à commander d'urgence au Père Noël.

Lorsque, pour la première fois, je me suis retrouvé aux commandes de mon F-14 en train de canarder l'aviation ennemie pendant un temps qui m'a semblé infini, j'ai immédiatement envisagé l'hypothèse que Super Air Diver n'était qu'un simple remake d'Afterburner. Quand je suis finalement venu à bout du dernier avion, j'ai eu l'agréable surprise de constater que ce jeu était doté de nombreuses missions radicalement différentes. C'est à cet instant que j'ai compris que j'allais enfin pouvoir m'identifier, l'espace de quelques heures, à Buck Danny. Le jeu commence dans la salle de briefing où un gradé vous informe des raisons et des objectifs de votre prochaine mission.

Pilotwings ? Oui et non. Il s'agit bien d'un jeu de simulation, mais ce n'est pas du 100 % sérieux.

Les jeux mythiques qui ont inspiré Super Air Diver

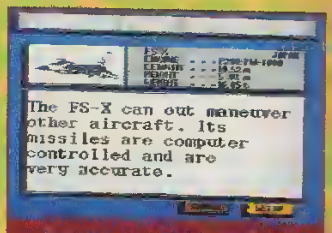
Super Air Diver risque d'être considéré, à tort, comme une simulation de vol. Il est vrai qu'à première vue le jeu en a l'aspect, mais le terme de simulation d'arcade me semble plus adapté à son style. L'aspect simulation se cantonne à la gestion de l'armement et au contrôle de la postcombustion. Certaines phases de jeu sont directement inspirées de la série des Afterburner ou de Top Gun. De là à qualifier Super Air Diver de shoot them up 3D, il n'y a qu'un pas rapidement franchi. L'une des missions a pour objectif l'attaque de sites militaires ennemis au sol. Dans cette séquence de bombardement, en plus, vous devez contrôler votre altitude. Le terrain d'action ressemble à s'y méprendre à certains tableaux de Pilotwings, bien que ce dernier soit plus axé simulation. Cependant, les sensations que procurent ces deux jeux sont assez similaires.



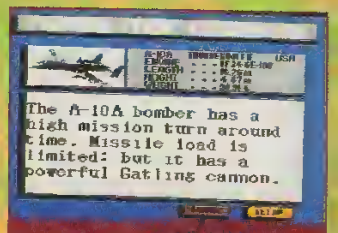
Le F-14 est très rapide et peut porter beaucoup de missiles. Son atout : capacité d'attaque à longue distance.

LA SN SORT SES TRIPES

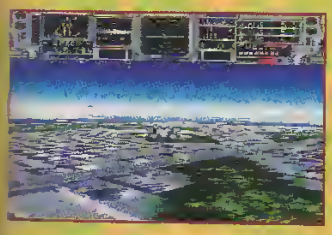
Vous sélectionnez l'un des quatre avions aux caractéristiques différentes sur lequel vous allez vous illustrer comme pilote d'élite. En fait, on mettra plutôt à l'épreuve vos compétences en matière de tir, l'aspect simulation se révélant assez superficiel. Toutes les missions de Super Air Diver exploitent à merveille le fameux mode 7 de la Super Nintendo. Ajoutez à cela une vitesse exceptionnelle alliée à une bonne animation et vous obtenez

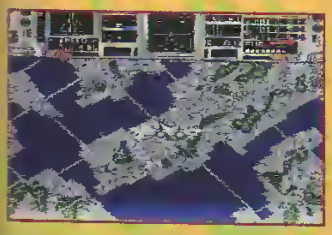


Le FS-X japonais dispose d'une bonne faculté d'esquive. Ses missiles guidés par ordinateur sont très précis.



Le bombardier A-10A est destiné à de courtes missions. Son stock de missiles est limité mais son canon très efficace.





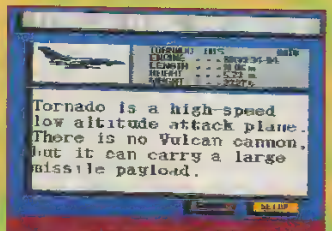
L'AS DU MANCHE

Contrairement à Afterburner, Super Air Diver vous offre la possibilité d'effectuer des loopings pour échapper aux missiles ennemis sans utiliser de leurres. La réalisation — en mode 7 — rend cette manœuvre particulièrement impressionnante.

Mission de bombardement air-sol. Attaque en piqué sur une installation militaire ennemie.

Les missiles, lancés à partir du chasseur ennemi, sont matérialisés par des traits rouges.

un jeu qui offre des sensations saisissantes. L'armement de votre jet varie selon les missions, mais en règle générale vous disposez de missiles, de leurres et d'un canon. Enfin, pour optimiser vos chances de succès, gardez toujours un œil sur le radar pour localiser avions et missiles ennemis. Bref, Super Air Diver dispose des caractéristiques indispensables pour s'imposer comme un excellent jeu d'action. ●



Le Tornado est un avion d'attaque rapide. Il n'est pas équipé d'un canon mais dispose d'une large panoplie de missiles.

Super Nintendo
SUPER AIR DIVER

éditeur	SUNSOFT
genre	TIR
sauvegarde	NON
continue	3 A 5
notice	NON FOURNIE
difficulté	DURE
prix	A B C D E
joueur(s)	1

en résumé

Super Air Diver exploite toutes les qualités de la Super Nintendo, à tel point qu'on arrive presque à ressentir les effets de l'accélération.

Wolfen,
qui attend une simulation de planeur.

GRAPHISME 90%
Basé exclusivement sur le mode 7. L'animation et les graphismes sont irréprochables.

SON 90%
On sent que les 16 bandes son ont été particulièrement bien travaillées.

JOUABILITE 90%
Super Air Diver est à mi-chemin entre le shoot them up 3D et la simulation de vol.

DUREE DE VIE 85%
Dommage qu'on ne puisse pas obtenir de password pour recommencer une mission !

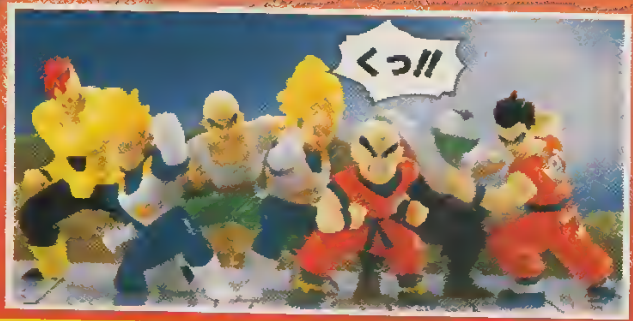
85%

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

JEUX VIDEO
MANGAS
FIGURINES
POSTERS
STICKERS

ARKADOÏD

T-SHIRTS
K7 VIDEOS
CARDASS
RAMICARDS
PORTE CLEFS



En direct du Japon

Le meilleur moyen de te souhaiter de JOYEUSES FETES, était de t'offrir non pas 1, mais 2 cadeaux :

Un Super Transfert

que tu pourras coller sur ton t-shirt préféré. Pour cela il te faudra :
1. Décoller le transfert de la plaquette ARKADOID
2. Placer le transfert sur le tee-shirt, partie non-imprimée face à toi. S' il reste de la colle sur le transfert, placer un chiffon en coton sur le transfert.
3. Chauffer le transfert avec ton fer à repasser pendant 15 secondes. Retirer le fer et frotter avec le chiffon. Retirez la pellicule de papier située sur le transfert.

10 % de réduction

sur tous les goods du catalogue. Tu pourras commander celui-ci en nous envoyant une lettre à laquelle tu joindras un règlement par chèque ou mandat de 32 frs (25 frs pour le catalogue, 7 frs pour les frais de port).
Tu retrouveras tous les transferts, figurines, posters et autres goods dans ce catalogue de 16 pages tout en couleur. En nous appelant tu découvriras les dernières nouvelles en provenance du Japon sur les séries préférées.

' 94 démarre fort, les fans de BROLY seront ravis !

ARKADOID METZ
8, rue des Augustins
57000 - METZ
Tel: 87.36.36.05

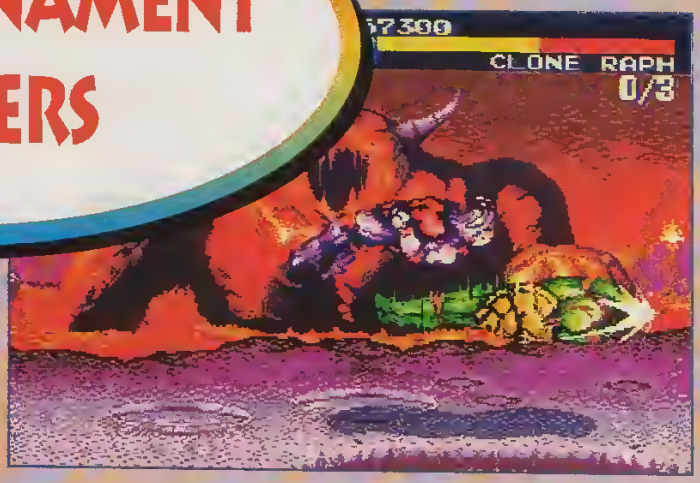
ARKADOID BRUXELLES
484, avenue Georges Henri
B - 1200 WOLUWE St LAMBERT
Tel: +32.2.732.95.78

ARKADOID GENEVE
4, avenue Gallatin
CH - 1203 GENEVE
Tel: +41.22.340.10.77

ARKADOID BETHUNE
47, rue Joseph Haynaut
62400 - BETHUNE
Tel: 21.56.26.08

Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TMHT TOUNAMENT FIGHTERS



Dents serrées (?), et instruments coupants ou contondants au creux des pattes, les Tortues s'en vont allégrement casser les vilains en deux. Attention à toi Krang, ça risque de chauffer...

Les érudits le savent, les Tortues Ninja ne sont pas des enfants de chœur. Évidemment, le dessin animé et les films bon enfant renvoient l'image assez gentille d'un quatuor de sympathiques bêbêtes mutantes. Pourtant, à l'origine, la BD est d'une violence véritable et délicieusement barbare. Un régal pour les fans de baston que nous sommes.

HA-DO-KEN !

Il est donc tout naturel de retrouver les quatre chéloniens à carapace verte dans un jeu de combat haut en couleur où leurs instincts tribaux et primaires peuvent s'exprimer dans leur splendeur la plus meurtrière. Cowabunga ! TMHT Tournament Fighters est un jeu de combat on ne peut plus classique. Vous disposez de huit combattants, possédant chacun différents pouvoirs spéciaux, et vous pouvez participer à un tournoi (à la fin duquel vous attendent toute une brochette d'affreux), ou bien combattre un ami. Seule originalité : la possibilité de modifier le nombre de manches amenant à la victoire (cela va d'une à sept) ainsi que votre vitesse et puissance de frappe.

Au niveau de la réalisation, le jeu tient la route. Seul regret — alors que le paddle six boutons se démo-

Vous avez cette fois-ci le choix entre quatre autres combattants, comme ici un ninja. Tout le monde est content...

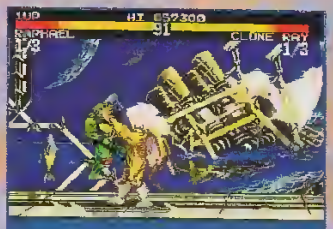
Et elles ne sont pas seules !

En plus de nos quatre héros reptiliens, quatre autres personnages peuvent être sélectionnés : April, la journaliste bien connue, Casey, l'homme à la crosse, et deux autres amis des Tortues que je ne connaissais pas (ma bien mince culture « tortues ninjesque » explique sans doute en partie cette lacune), Ray et Sysyphus. Vous pourrez les manipuler à loisir.

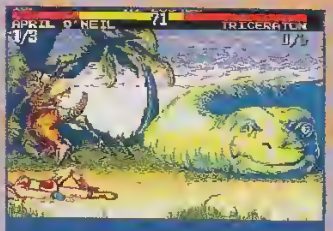
Au niveau de l'efficacité, il faut bien reconnaître que les Tortues sont les plus équilibrées.

Tirs à distance, pouvoirs spéciaux redoutables... Ce ne sont pas les héroïnes pour rien. Mais vous pouvez leur préférer April. Ses coups spéciaux vicieux et son étonnante vitesse de déplacement en font une excellente combattante.

Un mode "versus", qui vous permet de prendre (lorsque vous jouez à deux) le même perso, est bien entendu présent.



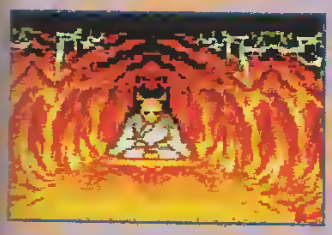
Cette prise de Ray est meurtrière. De ses pattes puissantes, il vous brûle et vous enlève presque la moitié du top.

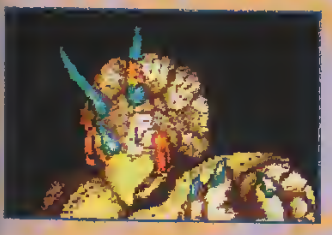


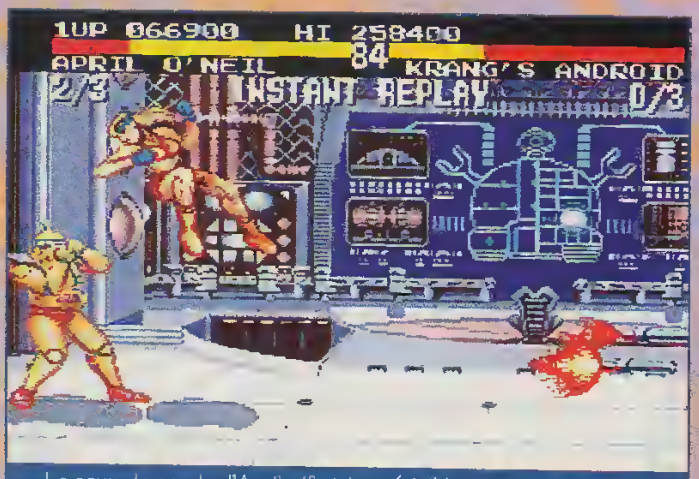
Triceraton nous montre là une de ses techniques favorites de drague : sauter à pieds joints sur sa partenaire avant de la...

TMHT FIGHTERS

éditeur	KONAMI
genre	COMBAT
sauvegarde	NON
continue	OUI
notice	NON FOURNIE
difficulté	VARIABLE
prix	A B C D E
joueur(s)	2



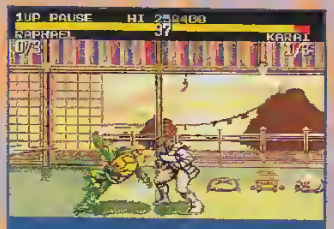




Le coup de coude d'April, vif et imprévisible, pourra vous sortir de bien des mauvais pas. Ici, Krang en fait les frais.

Un « Instant Replay » vous permet de revoir le dernier coup qui a été porté durant le match. Ici, c'est Raphael le vainqueur.

cratise de plus en plus — que vous n'ayez à votre disposition qu'un bouton de coups de poing et de coups de pied. C'est un peu juste. Heureusement, les pouvoirs spéciaux, efficaces et facilement exécutables, viennent en partie combler ce manque. Pas très technique, ce Tournament Fighters plaira surtout aux inconditionnels des célèbres reptiles. De ce côté-là, Street Fighter II reste l'ultime référence. À vous de voir... ●



Le dernier boss n'est pas Shredder, comme on aurait pu s'y attendre, mais Karai, une judoka très énervante.

L'AURA DU MAÎTRE

Après avoir enlevé Splinter, le sage mammifère rongeur, les clones des Tortues s'en vont dans une dimension parallèle : la dimension X. C'est là que doivent se rendre les vraies Tortues. Elles y affronteront différents méchants avant de pouvoir délivrer leur mentor.

en résumé

Un jeu de combat sympa, loin derrière Street Fighter II au niveau de la technique pure, mais les amateurs de tortues apprécieront.

Chris

tord, le regard torve, de torpides tortues ainsi torturées.

GRAPHISME — 89%
Très clair. Les personnages sont facilement reconnaissables, les couleurs bien choisies.

SON — 85%
Les musiques sont sympa. Les voix digits ont le mérite d'exister mais grésillent un peu.

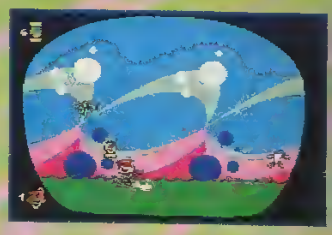
JOUABILITE — 78%
Plutôt valable contre un ami, elle se révèle parfois limite face à l'ordinateur.

DUREE DE VIE — 80%
Ce jeu vous plaira aussi longtemps que l'image des Tortues vous obsédera.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

COSMIC SPACEHEAD

Megadrive



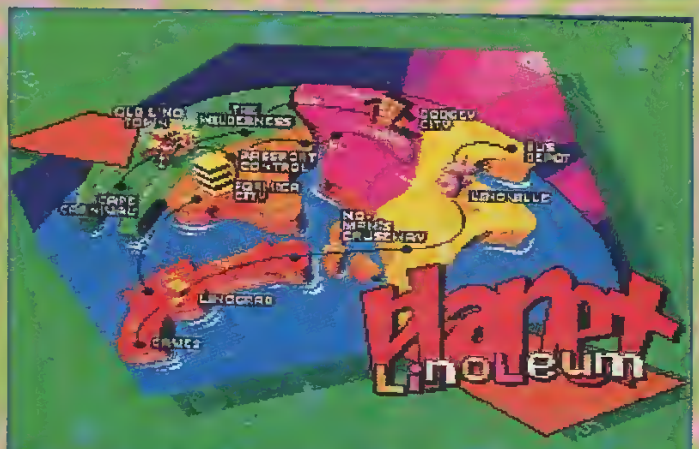
LES PHASES DE JEU

Que ce soit en mode aventure ou action, les séquences de jeu sont très variées. En tout cas, on n'avait jamais vu de simulation d'autotamponneuses sur console

Cosmic Spacehead renoue avec la tradition ancestrale du jeu d'aventure de type micro, non sans imposer un certain style, bien personnel. Bienvenue dans l'univers psychédélique de ce super-héros cosmique.

Cosmic Spacehead : rien qu'au nom, on devine qu'on a affaire à un jeu pas ordinaire, et cette sensation se vérifie dès la page de présentation. On y aperçoit le héros, autour duquel gravitent des petites étoiles nous laissant à penser que si le ciel est rose, c'est tout à fait normal. Lorsque le jeu commence et que le premier décor apparaît avec ses tendances pastels, nous sommes fixés sur un point : les concepteurs de ce jeu ont, soit une araignée au plafond, soit dû, un jour, confondre leurs blagues à tabac avec leur bocal d'herbes de Provence.

Cosmic Spacehead est un jeu d'aventure mettant en scène un super-héros cosmique. Ayant atterri, on ne sait trop comment, sur la planète Linoleum, l'objectif de ce dernier est de regagner la Terre.



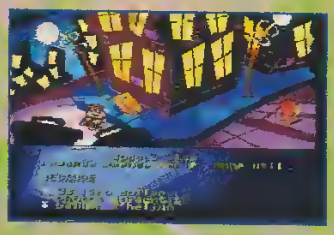
C'est sur la planète Linoleum que se déroule votre quête. Objectif : rejoindre la planète Terre que tous considèrent comme une légende.

OBJECTIF TERRE

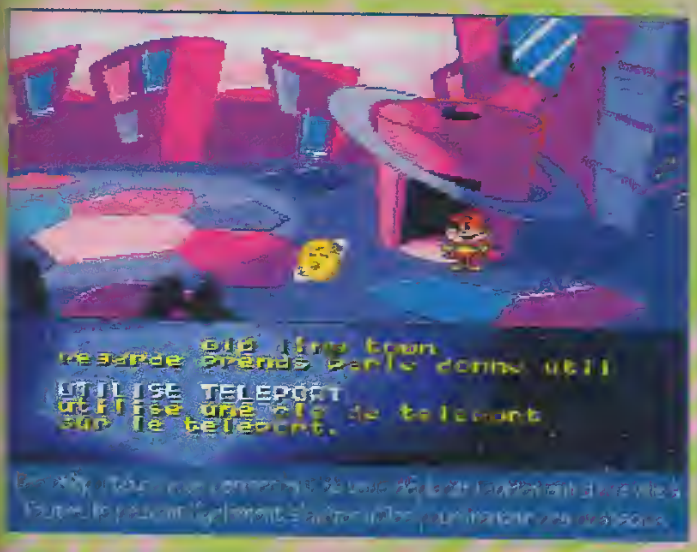
Pour cela, il dispose d'une panoplie de cinq actions qui lui permettent d'agir sur son environnement. Il suffit de cliquer sur un élément du décor pour qu'apparaisse le menu des actions. Une fois que vous aurez compris comment composer les bonnes syntaxes d'actions, vous

SÉQUENCE AVENTURE

mode « aventure » se gère par n menu de cinq actions (regarder, prendre, donner, parler et utiliser). Grâce à la traduction des textes en français, ce jeu se met à la portée des plus jeunes.



verrez que ça ira seul. Une autre particularité de Cosmic Spacehead est de proposer des phases d'action, dans lesquelles le héros collecte des bonus tout en évitant toutes les espèces de bestioles qui s'y promènent.



DÉLIRES À GOGO

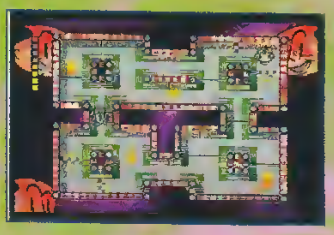
Cela peut aller du délire plate-forme à une scéance de surf. Vous pouvez même disputer une course d'auto-tamponneuses. En fait, les idées sont toutes plus délirantes les unes que les autres et, dans certaines situations, il faudra avoir l'esprit aussi tordu que celui des concepteurs pour découvrir l'idée qui vous permettra de venir à bout d'un obstacle. ●

SÉQUENCE ACTION

Cosmic Spacehead bat tous les records de non-violence Même durant les phases d'action, vous n'aurez aucun combat à livrer ; contentez-vous d'éviter les monstres.

Combat à deux

Cosmic Spacehead, c'est la réunion de deux jeux radicalement différents. Le mode standard, à un joueur, est un jeu d'aventure dans le plus pur style micro. À deux, c'est un jeu dont le principe est, lui aussi, issu des balbutiements de la console : le combat de chars. Sauf que, ici, les chars sont remplacés par des hippopotames. Les deux bestiaux doivent se tirer dessus jusqu'à destruction de l'un d'eux et améliorer leurs caractéristiques en différentes options. Petite nouveauté, les deux protagonistes disposent de la même barre d'énergie (quatre unités par joueur). Chaque coup infligé à l'adversaire la décale d'un cran la barre d'énergie.



Megadrive COSMIC SPACEHEAD

éditeur	CODEMASTERS
genre	AVENTURE
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYEN
prix	A B C D E
joueur(s)	1

85%

en résumé

Cosmic Spacehead séduit par un visuel original et, malgré une relative facilité, on se laisse facilement prendre au jeu.

Wolfen
back to the Earth.

GRAPHISME 85%
On se laisse très facilement envoûter par les graphismes d'inspiration psychédélique.

SON 75%
Les différents lieux d'investigation possèdent chacun leur propre bande son.

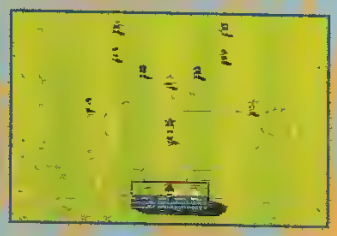
JOUABILITE 70%
En mode « aventure », la gestion des actions est parfois un peu laborieuse.

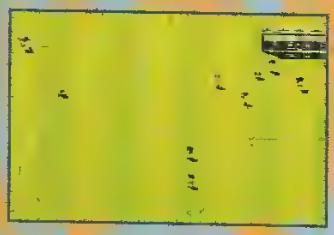
DUREE DE VIE 85%
Une fois lancé dans cette aventure, vous n'en décrocherez plus.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

SENSIBLE SOCCER

Sensible Soccer n'est certes pas la simulation de football de l'année. Pourtant, certains aspects méritent largement que l'on s'y attarde un peu. Malgré tout, les avis le concernant ne sont pas unanimes à la rédaction.





Avant de passer sur console, Sensible Soccer a obtenu un énorme succès sur micro-ordinateur. Cela se sent : ce jeu, dont l'idée n'est pas sans rappeler un certain Kick Off, ne tire pas parti des capacités de la Megadrive, mais les puristes seront ravis de son contenu. En effet, ce jeu repose sur les événements footballistiques internationaux actuels et on retrouvera avec plaisir des épreuves telles que la coupe de L'UEFA ou les qualifications pour la coupe du monde de 1998.
Sensible Soccer n'est pas à proprement parler une simulation de football. Le terme de jeu d'arcade me

L'avis d'Elwood, 12 ans

Cher ami, je tiens à te faire part de mon scepticisme à l'égard de Sensible Soccer. Ayant joué à ce jeu durant quelque temps, je ne lui ai trouvé qu'un intérêt sommaire et une durée de vie fort courte. Je ne dis pas cela en l'air, uniquement pour te contredire et j'en veux pour preuve les explications ci-après. D'abord, les sprites sont ridiculement petits et rendent donc le côté spectaculaire du football microscopique, voire inexistant. D'autre part, la tactique semble totalement proscrite au profit d'un enchaînement de passes désordonnées et aléatoires. Ce n'est pas tout. Je tiens à préciser que les cages des buts sont si petites que les tirs tiennent plus du ball-trap que de la simulation réaliste. Pour finir, je dirai que le principe de Kick Off commence à être dépassé et que la nouvelle génération incamée par FIFA International Soccer reclasse Sensible Soccer au rang d'antiquité ! Voilà, j'espère ne pas avoir heurté ta sensibilité si fragile, mais je conçois difficilement la fougue qui te pousse à apprécier ce soft.

ACTIONS

Sensible Soccer privilégie un jeu collectif plutôt qu'agressif. Tackler un adversaire filant au but, c'est tentant, mais le résultat se solde une fois sur deux par une sanction de l'arbitre. Les coups de pied arrêtés qui en résultent peuvent être parfois à l'origine de superbes buts. Néanmoins, la bonne exploitation de ces occasions nécessite une certaine maîtrise du jeu.

À chaque but marqué, vous bénéficiez d'une option « magnétoscope » qui vous remontre l'action mais, malheureusement, pas au ralenti.

SENSIBLE SOCCER

éditeur
SONY
genre
SIMU.SPORTIVE
sauvegarde
OUI
continue
NON
notice
NON FOURNIE
difficulté
MOYEN
prix
A B C D E

2 joueur(s)

75%

LES ALÉAS DU TERRAIN

Sur le sommaire, un menu d'options vous est proposé en plus des différentes compétitions. Plusieurs paramètres altérant le déroulement de l'action peuvent être modifiés comme, par exemple, le niveau de jeu de la console. Un autre facteur revêt, lui aussi, un certain intérêt puisqu'il affecte directement l'état du terrain. Il s'agit de l'option «temps de saison», que vous pouvez activer à votre guise.

semble plus adapté. Sur le terrain, le maniement est tout ce qu'il y a de plus simple : un bouton de tir et deux autres destinés aux passes courtes et longues. Il n'y a pas non plus de sélection manuelle du joueur contrôlé et, malgré cette relative simplicité d'utilisation, ce jeu offre de bonnes sensations, surtout à deux joueurs.

UNE SIMULATION CONVIVIALE

Sensible Soccer dispose d'un autre atout non négligeable en matière de convivialité. Fini l'autoprivation de console dès qu'il y a plus de deux potes à la maison, cette simulation d'arcade vous permettra d'organiser un championnat réunissant jusqu'à 64 personnes. Joli nombre, non ? Les joueurs s'affrontent alors deux par deux en alternance. C'est vraiment l'aspect convivial de Sensible Soccer qui a le plus retenu mon attention, et à c'est à ce titre que je le recommande. Cela dit, avec la sortie presque simultanée de FIFA International Soccer, cette simulation aura malheureusement du mal à s'imposer. ●

En résumé

Sensible Soccer a ses partisans et ses détracteurs. Quoi qu'il en soit, il faut absolument tenir compte de la convivalité qui le caractérise.

Wolfen

GRAPHISME 55%
Eh bien on peut dire que l'intérêt de ce jeu ne repose pas sur les graphismes.

SON 80%
L'animation est fluide, quoiqu'un peu rapide. Mais on s'y fait assez facilement.

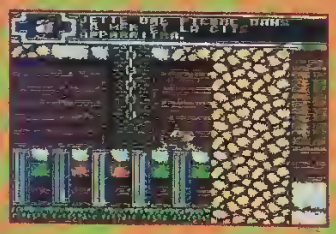
JOUABILITE 70%
La musique est sympa. Les effets spéciaux auraient pu être plus travaillés.

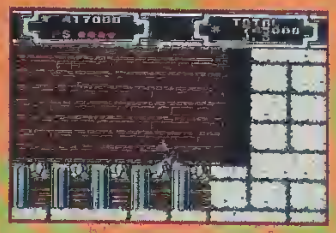
DUREE DE VIE 85%
Le jeu à sortir quand votre journée se transforme en assemblée de potes.

100 90 60 50 40 30 20 0

DUCK TALES 2

Picsou, le retour. Il a astiqué sa canne, très spéciale, pour une nouvelle chasse au trésor au travers de cinq pays. Fidèle à lui-même, il est toujours aussi radin, et d'ailleurs, même les continue sont à vendre ! Inutile de vous dire que la maison ne fait pas crédit...





Le canard le plus riche du monde est cette fois-ci en quête du trésor de Mac Duck. Comme il était écossais, Picsou espère trouver un gros magot. Mais la carte du trésor est déchirée en six fragments dissimulés dans cinq lieux. Un tour du monde s'impose pour Picsou, son pilote Flagada et ses ô combien sages neveux. Les endroits peuvent être visités (et revisités) dans n'importe quel ordre mais Picsou est vite bloqué s'il n'a pas suivi la logique de la carte de départ. Vous irez donc aux chutes du Niagara, puis aux Bermudes, à l'île de Mu, en Égypte et, pour finir, dans un château hanté

La canne à outils

Picsou élimine les ennemis grâce à son saut Pogo, sa spécialité. Sa canne est son arme, elle lui donne l'élan pour rebondir. Mais l'expérience a enrichi ses fonctions, à moins que Picsou n'ait suivi un stage de débrouillardise chez les Castors Juniors... Toujours est-il que si vous ne savez pas vous servir de la canne, vous n'irez pas bien loin. Maniement de base : le swing. Ce mouvement de golf élégant envoie les rochers en l'air, ce qui permet d'atteindre les cartables inaccessibles. Le même mouvement balance les radeaux à l'eau et les fait avancer. Plus compliqué : faire un swing en sautant pour casser les blocs surélevés et s'ouvrir un passage. Respirez calmement et soyez patient, ça finira par marcher. Mais la canne sert également de levier pour actionner des canons, tirer des caisses, s'accrocher à des anneaux au-dessus du vide...

PETITE ÉNIGME

L'île de Mu est du genre Atlantide ; les eaux ont envahi le niveau des trésors... Pour faire baisser les eaux, vous devez résoudre une énigme. Fifi vous met sur la voie en vous signalant le dessin qui se trouve sous ses palmes. Repérez la place des deux soleils. Une fois arrivé dans la salle secrète, mettez les deux blocs aux endroits indiqués par les soleils. L'accès aux coffres est libre.

DUCK TALES 2

LA MOMIE VERSION PICSOU

Que renferme cette drôle de pyramide ? Des sarcophages sautillants, des libellules mutantes, des sables mouvants, quelques serpents... Et toujours les passages secrets planqués derrière de faux murs. En plus, c'est très vicieux, un passage secret peut en cacher un autre (tchou, tchou !). Généralement, on est déjà content d'en avoir trouvé un, on prend le diamant déniché et on se casse. Que nenni ! Poursuivez donc cette nouvelle route, c'est là que les gros trésors se dissimulent. Ceux-là même qui rapportent un million de dollars et vous permettront d'acheter les continue... Mesquin, non ?

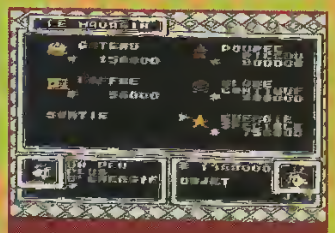
éditeur	CAPCOM
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	NON
notice	MOYENNE
difficulté	MOYENNE
prix	1 joueur(s)

84%

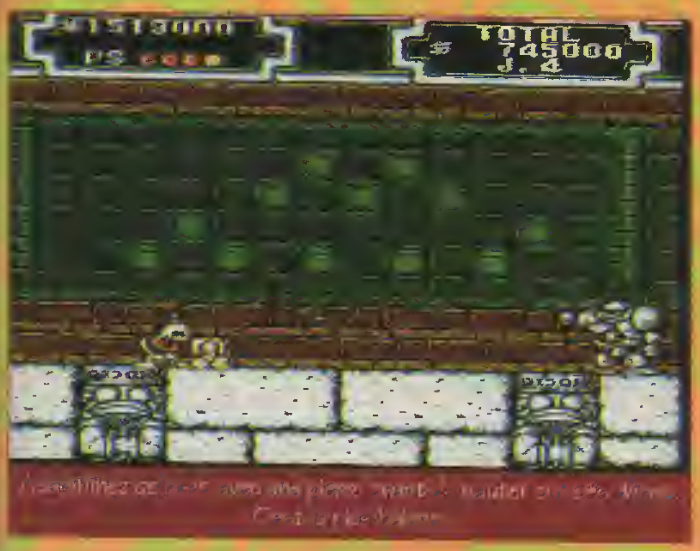
en Écosse. N'affrontez pas le dernier boss avant d'avoir trouvé les six fragments... Sinon, faudra tout recommencer !

T'AS PAS CENT BALLES ?

Toute la force de Picsou vient de sa canne et de sa ténacité. Il en faut pour trouver les passages secrets, s'accrocher sans faiblir aux anneaux au-dessus du vide et ramasser tous les diamants... Cette tâche est primordiale. En effet, une boutique propose quelques articles indispensables et hors de prix. Le continue par exemple, vendu pour la bagatelle de 500 000 dollars, à renouveler souvent... Ou le coffre-fort qui sauvegarde l'argent ramassé au cours d'une partie. On regrette un peu les miroirs de téléportation du premier épisode, et aussi, dans un autre genre, les ralentissements occasionnels. À côté de ça, on applaudit les gadgets avec la canne et la difficulté accrue. Le jeu se recommence avec plaisir, histoire de voir enfin le trésor de Mac Duck. ●



À ce tarif, Picsou se fait des « &@$=& » (censuré !)... plumes en or !



en résumé

Une chasse au trésor dans cinq pays avec la bande à Picsou. L'esprit de Duck Tales 1 est conservé... avec une difficulté accrue.

Miss Daisy, attend les sous à la maison.

GRAPHISME 85%
Soigné, décors variés. Intérieurs parfois un peu sombres, extérieurs un peu fluo !

SON 75%
Simple, c'est pas du haut de gamme mais la musique ne passe pas trop mal.

JOUABILITE 90%
Bonne, sans problème, easy, précise ! Il faut le faire ? Picsou le peut.

DUREE DE VIE 80%
On peut finir le jeu sans avoir trouvé le trésor... Alors on recommence...

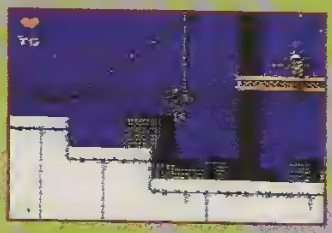
DARKWING DUCK

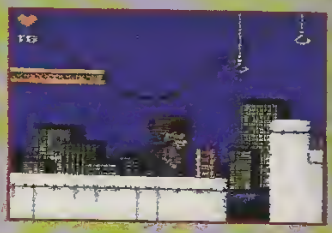
L'amour du risque, ce n'est pas que Jonathan et Jennifer, les justiciers milliardaires, c'est aussi Mystermask.

Vous aimez vivre très dangereusement ? Alors Darkwing Duck sur NES vous enchantera. Je vous plante le décor. Vous incarnez le célèbre Mystermask, héros de Disney. Une organisation de criminels, F.O.W.L. (Forfaiture Obscure Double Véreuse de Larcins, si vous ne comprenez rien, rassurez-vous, moi non plus), enchaîne pillage sur pillage dans la charmante ville de notre ami ; leur but étant (oh ! les infâmes !) de s'emparer de Bourg-les-Canards. Seul notre héros masqué peut empêcher que survienne la catastrophe. Voilà, c'est parti pour des heures de frisson.

DARKWING, C'EST GONFLÉ !

Sautez trois fois sur la pompe et partez pour une balade en ballon. Vous évitez ainsi de jouer les acrobates.





D'autant plus que le canard masqué a de la classe, lui, qu'il prend des risques et sans trucages !

Vous ne pourrez atteindre la tortue à tuer que lorsqu'elle est toute nue. Donc sautez, tirez vite et re-sautez.

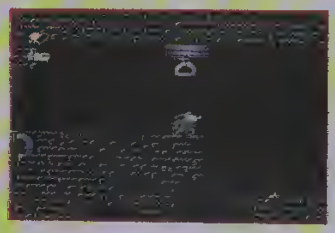
Vous possédez, au départ, un pistolet à gaz. Au fur et à mesure de votre avancée dans le jeu, vous acquerrez des recharges de gaz lourd, tonnerre et flèche. Mais attention, vos provisions s'épuisent très rapidement.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE

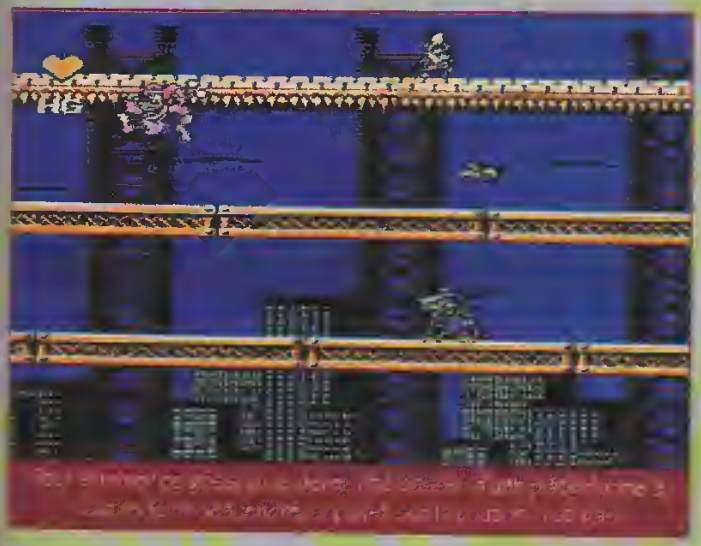
Il vous faudra sauter de toit en toit, vous agripper aux corniches, au-dessus du vide. Vous rencontrerez des ennemis fort étranges tels des tortues qui vous jettent, avec fureur, leur carapace à la tête, des

NOIRS CORBEAUX

Le monde des égouts, dans un sous-sol obscur. Vous êtes attaquer par des corbeaux. Lorsque vous allumez, repérez leur emplacement et une fois à portée de tir, blastez-les.



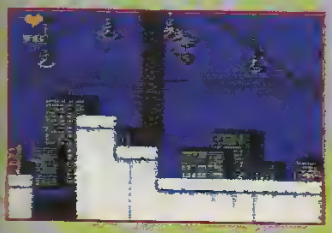
espèces de robots, des bons-hommes ronds et jaunes qui vous mitraillent, ou encore des coccinelles qui se précipitent sur vous à une vitesse à proprement parler ahurissante.

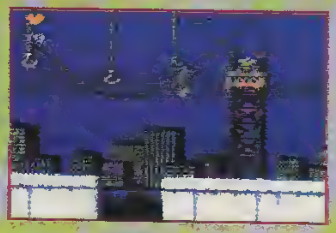


QUI SUIS-JE, OÙ COURS-JE ?

Les décors sont variés et, dès le départ, vous avez accès à trois parties de la ville : le pont, un quartier plein de sales souris et les égouts peuplés de corbeaux qui profitent de l'obscurité pour vous piquer de leur bec crochu.

La jouabilité est excellente et les graphismes assez beaux. Un jeu sympathique qui a le mérite de dévoiler le vengeur masqué qui sommeille en chacun de nous. ●





LA VOIE DES AIRS

Pour le monde du pont passez par la voie des crochets. Vous pourrez ainsi choper un 1Up qui se trouve sur une plate-forme juste avant de grimper.

Mystermask's family

Vous connaissez peut-être la série télé de Mystermask qui passe actuellement sur TF1 dans le Disney Club. Dans le jeu, vous n'avez pas l'honneur et la joie de rencontrer les autres protagonistes qui accompagnent notre canard masqué. Sachez donc que Mystermask, nommé dans la série Albert Colvert, a une fille adoptive du nom de Poussinette Canarstein. C'est une petite « canetonne » (encore un mot qui n'a pas de féminin !) intrépide et volontaire. Il y a aussi Edgar J. Couver qui dirige l'organisation C.H.U.T. Totalement confiant face aux capacités de Mystermask, il n'hésite pas à l'appeler pour les missions délicates au grand dam de son assistant, l'agent Gryzlikoff, qui ne supporte pas le vengeur palmé. Les autres intervenants sont Cuicui Bourbifoot, Bec d'Acier, Dr Raidi Moudugenou et Megavolt. Quelle subtilité !

NES

DARKWING DUCK

éditeur	CAPCOM
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	INFINI
notice	MOYENNE
difficulté	MOYEN
prix	E D C B A
joueur(s)	1

en résumé

Devenez vous aussi « la terreur qui corrige les erreurs » comme le célèbre Mystermask. Vous apprendrez à aimer le risque et le danger.

Mahalia,
la vengeuse ? Vengeatrice ? Oh, et puis zut !

GRAPHISME 75%
Joliment colorés, et très clair. La simplicité a aussi de bons côtés.

SON 68%
La bande sonore ne retranscrit pas le danger dans lequel nous nous trouvons.

JOUABILITE 89%
Impeccable. Heureusement car on doit bondir, s'agripper bref affronter le danger.

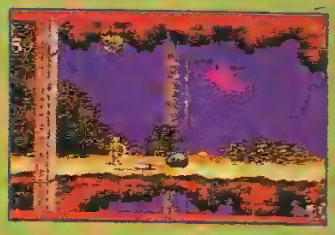
DUREE DE VIE 72%
Parfois simple, ce jeu fait quand même appel à une certaine habileté.

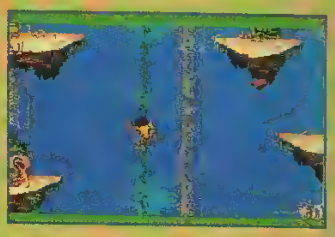
100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

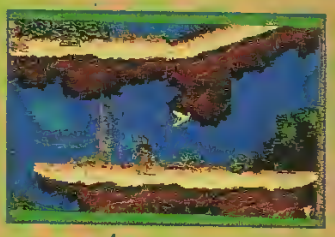
LE LIVRE DE LA JUNGLE

Aventures de Mowgli au cœur de la jungle. Un véritable dessin animé ludique, avec tous les persos du film, qui provoque des ch ! et des ah ! admiratifs (fermez la bouche, vous gobez les moustiques !).

Voilà donc une nouvelle adaptation d'un film de Disney. *Le Livre de la jungle* date de 1967... Depuis, la jungle a perdu pas mal d'arbres et gagné moult bulldozers, les pygmées vendent des têtes made in Taïwan et les tigres se font rares (hormis dans les moteurs). Remarquez, Shere Khan (le méchant tigre ennemi juré de Mowgli) ne manque à personne. Après avoir été le péril numéro 1 de Mowgli dans le film, le voici de retour dans le jeu. L'éliminer une fois pour toutes est le but ultime de notre petit sauvage. Avant d'en arriver là, Mowgli devra traverser dix niveaux de plate-forme dans la jungle. Ce qui épate tout d'abord, c'est la beauté des graphismes, leur finesse, leur richesse. Décors et persos sont fabuleux.

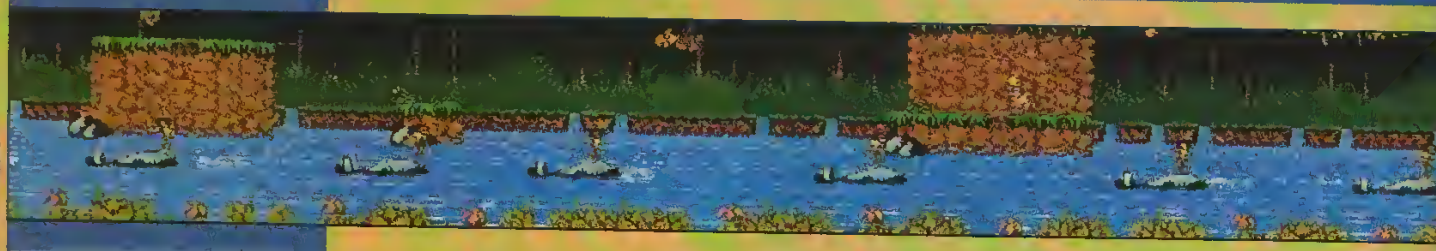


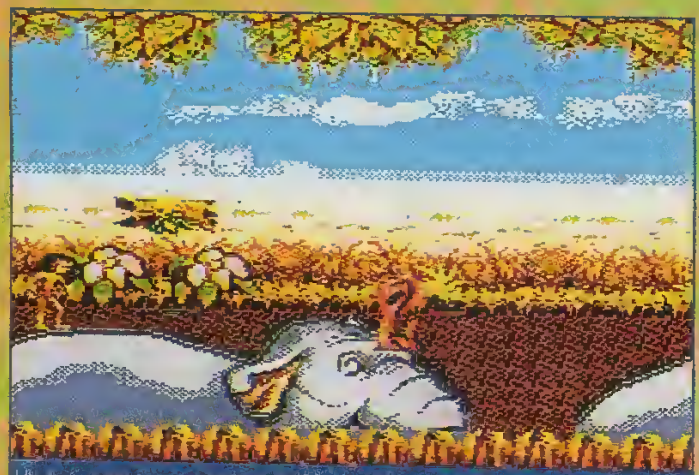




RÉGIME DE BANANES

Il peut cacher un cœur de vie, un boomerang, un masque d'invincibilité ou une tête de sorcier, jackpot, c'est une vie sup !





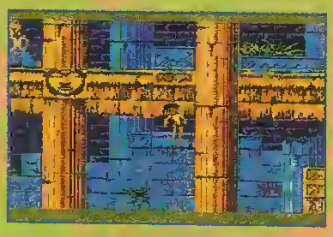
Un bonus stage superbe et difficile à traverser. Quand Mowgli tombe entre deux éléphants ou se fait toucher, c'est fini !

C'EST BOÔÔÔÔ !

Du pur dessin animé. Après un moment de recueillement (!), vous débutez le jeu, et là, c'est le choc de l'animation, genre « double effet »... (pas de pub). Tout est fluide, Mowgli tire dans huit directions, il fait des mines, ses mouvements sont décomposés, ses sauts se calculent au pixel près. Bon, il y a bien

IL A L'AIR FIN !

Niveau 7 : Mowgli saute sans atteindre les plates-formes. Mais avec un bon professeur, une grenouille par exemple, et un peu d'entraînement, notre petit bonhomme prend du ressort !

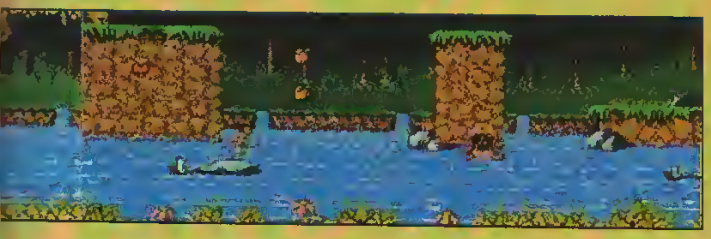


quelques petits trucs à redire, en cherchant la petite bête (ha, ha !). Ainsi, Mowgli ne peut s'accrocher aux lianes qu'en sautant dessus et non quand il est placé devant, et puis les bords des trous sont dangereux, on croit que c'est encore le bord... non, non, c'est déjà le trou ! Suffit de le savoir...

Tel Tarzan, Mowgli s'élance sur des lianes mouvantes. L'animation est parfois un petit peu saccadée

PETITE BALADE DE LIANE

Jungle, rivière, village, temple, ruines... Si les « missions » de Mowgli ne changent pas (collecter des diamants ou rejoindre Bagheera), les décors et pièges, eux, évoluent. Un jeu qui n'est pas vraiment difficile mais il n'y a qu'un seul continue... Qu'importe, on se régale. ●



BAIGNADE INTERDITE

Une faune tropicale et hostile. Gare aux tourbillons car votre radeau, alias Baloo, vous envoie aussitôt valdinguer. Se baigner, c'est se noyer...

Ludothèque Disney-Master System

Dans le genre dessin animé Disney, la Master connaît surtout Mickey et ses potes. Deux ans et demi déjà que Mickey, Castle of Illusion est sorti sur la 8 bits de Sega. On s'en souvient encore ! Dans ce jeu, Mickey doit traverser six mondes variés et trouver six diamants. Un jeu très réussi. Sorti il y a vingt mois, Donald, the Lucky Dime Caper est un peu plus décevant du fait de sa jouabilité laborieuse. Sinon les graphismes sont réussis bien que les décors ressemblent un peu trop à ceux de Mickey 1... Pour rattraper tout ça, Mickey Mouse 2 est arrivé cette année. Niveaux variés, graphismes superbes, animation démente — admirez Mickey qui rapetisse pour rentrer dans les trous de... souris et se transforme en montagnard pour escalader les parois ! Ce jeu est un must. À se procurer de toute urgence.

Master System

LE LIVRE DE LA JUNGLE

éditeur	VIRGIN GAMES
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	NON
continue	1
notice	NON FOURNIE
difficulté	MOYENNE
prix	
joueur(s)	1

93%

En résumé

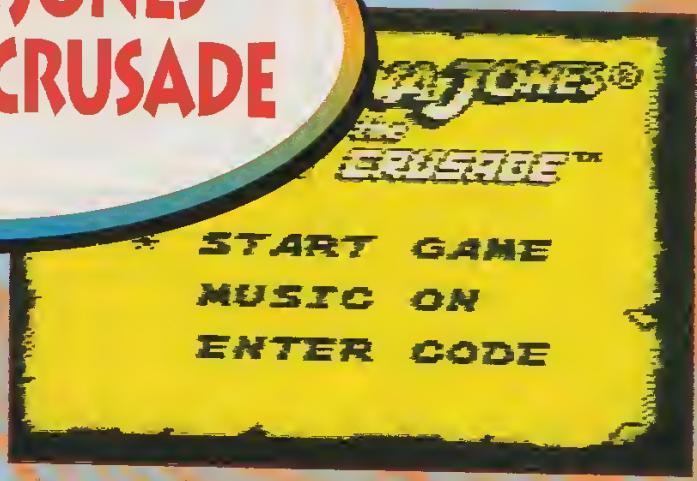
Tous les persos du Livre de la Jungle sont là pour faire de ce jeu un dessin animé ludique très réussi. Onze niveaux de bonheur...

Miss Bagheera
(et non pas Baloo...)

GRAPHISME	92%
De très beaux décors, du dessin animé parfois un peu trop fluo...	
SON	70%
Assez variée, la musique colle bien à l'ambiance des niveaux. Sans plus...	
JOUABILITE	65%
Sans défaut. Certaines actions demandent toutefois de l'entraînement.	
DUREE DE VIE	80%
Bonne car il n'y a qu'un seul continue et peu de vies supplémentaires.	

100 80 70 60 50 40 30 20 10 0

INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

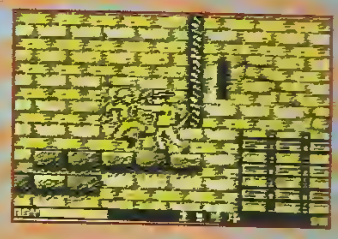


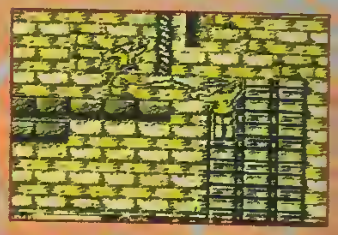
Ça faisait longtemps qu'on attendait le bel Indiana Jones sur la portable Nintendo. Mais notre patience est enfin récompensée... Prenez un chapeau, un fouet, et partez à la recherche du fameux Saint-Graal !

Je pense que vous présenter Indiana Jones serait une perte de temps, tant le succès des films contant ses aventures a été grand. On pouvait s'étonner alors qu'un héros d'une telle renommée ne figure pas sur une cartouche Game Boy. Aujourd'hui, cette lacune est enfin comblée, et ce, de belle manière. Le premier choc que vous subirez est auditif plus que visuel.

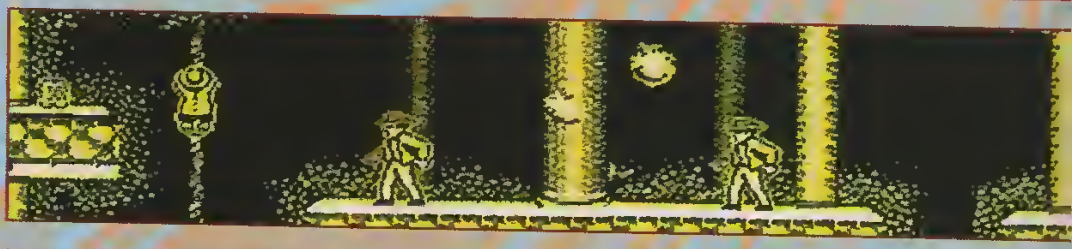
BONHEUR SUPRÊME

En effet, vous êtes accueilli dès le début par la musique du générique. Si, comme moi, celle-ci vous met en joie, le sourire que vous arborrez risque, hélas, de se figer lorsque vous appuierez sur start et que vous entrerez dans le vif du sujet. Votre mission est d'aider Indy à retrouver son père, enlevé alors qu'il s'apprêtait à découvrir le Saint-Graal, coupe illustre donnant l'immortalité. Les fans pourront s'identifier à souhait au héros car sa progression dans les niveaux est la même que celle du film. Ainsi, il faudra trouver dans un premier temps la fameuse croix de Coronado, puis vous échapper d'un train ou déjouer les plans des nazis qui





LES ARMES
Que serait notre aventurier sans son fouet et sans son revolver ? Il y a encore un truc à trouver...



Cette tomate n'est pas là pour faire mal enfin, si vous comptez ne pas vous retrouver dans le noir complet.

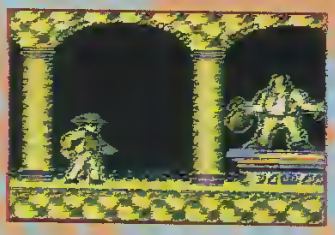
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE

éditeur
UBI SOFT
genre
PLATE-FORME
sauvegarde
PASSWORD
continue
3
notice
BONNE
difficulté
DIFFICILE
prix
B
1
joueur(s)

82%

LES BOSS

Étudier leurs déplacements et bien choisir son arme avant de les attaquer est la meilleure politique. Mais attention ! Si vous les outrez, leurs attaques seront dévastatrices.

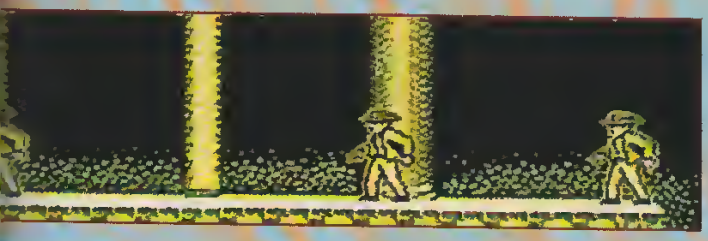


ne pensent qu'à vous nuire jusqu'à la découverte de la coupe sacrée. Cependant, la route est semée d'embûches : non seulement il faut abattre les vilains avant que votre potentiel de vie ne soit réduit à néant, mais il s'agit également d'éviter les pièges (certains sont fatals), de trouver les armes et les cœurs, et de surpasser les boss de fin de niveau...

Ou comment négocier toute les pointes, quelques-unes en somme ! Le premier est simple à trouver : par contre, les suivants...

LE BON DOSAGE

En clair, mettez une dose de rapidité, une dose d'agilité et une bonne rasade de sang-froid dans votre shaker (retenez bien la recette !) et peut-être pourrez-vous prétendre arriver à bout de ce jeu en un seul morceau ! ●

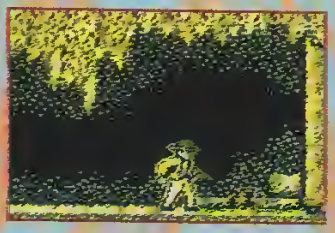


COURAGE !

Je vous avais prévenu... le chemin est plein d'obstacles. Ici, vous devrez récupérer quatre morceaux de parchemin tout en évitant les rats et les boules de feu qui vous assaillent...

Les bonus

Ceux-ci sont disséminés tout au long des stages et heureusement qu'ils sont là. Ne possédant que vos poings au début du jeu, je vous conseille vivement de récolter les armes. Plus vous en prendrez, plus celles-ci seront puissantes. Mais il ne faut pas les utiliser à tort et à travers car leur force s'amenuise. Élément intéressant, vous pourrez sélectionner l'arme qui vous convient le mieux à n'importe quel moment. Autre paramètre important : le temps. Mieux vaut ne pas s'attarder à réfléchir sur un passage difficile ou sur la richesse des décors. Restez attentif au chronomètre en bas de l'écran et cherchez les sabliers qui donnent du temps supplémentaire.



en résumé

Ceux qui vénèrent les jeux de plate-forme ou craquent devant Indy seront contents, ceux qui aiment les deux seront comblés.

Caliméro,
ne porte pas le nom du chien.

GRAPHISME 85%
Le souci du détail est permanent ; on s'y croirait.

SON 75%
Sans la musique, il n'y a pas de quoi s'accrocher au plafond.

JOUABILITE 85%
Certains sauts sont à exécuter au millimètre...

DUREE DE VIE 80%
Relative ; essayez de ne pas tomber deux fois dans le même piège.

100 90 70 60 50 40 30 20 10 0

SPEEDY GONZALES

Speedy la Gonzesse — pardon ! —, Speedy Gonzales arrive en trombe sur votre Game Boy. En plus d'être la souris la plus rapide du Mexique, elle devient du coup le personnage le plus speed de la portable Nintendo.

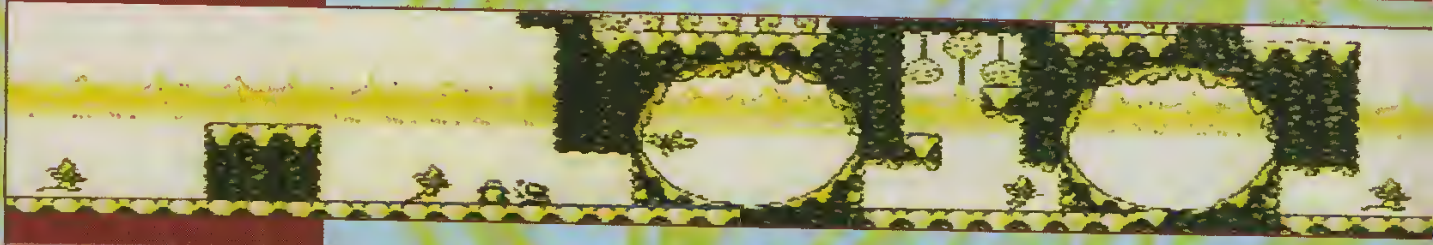
Speedy Gonzales est, pour l'instant, le dernier des Looney Tunes (héros des dessins animés de la Warner) à être adapté sur Game Boy. Ils vont finir par tous y passer, mais c'est pas moi qui vais m'en plaindre : c'est toute ma jeunesse !
Speedy Gonzales aurait pu être un jeu de plate-forme classique, mais deux éléments donnent à ce jeu un bon coup de fouet.

PLATE-FORME...

D'abord, on retrouve tout ce qui fait un bon classique du genre : les marteaux-pilons qui vous écrasent, les plates-formes qui disparaissent sous vos pieds — certaines d'entre elles disposent de flèches qui vous entraînent dans la direction indiquée et dans le vide ! —, etc.
Et puis, bien entendu, les « pièces » à collecter qui sont ici de petits fromages (on s'en serait douté !). Mais cela ne sert qu'à fortifier le score et non à gagner des vies. Dommage...
Quant aux ennemis, même s'ils sont peu nombreux , il faut impérativement les éviter (tout contact étant fatal). On ne dispose pas, hélas, des fameux sauts sur la tête ! Sauf

ATTENTION AUX PANNEAUX

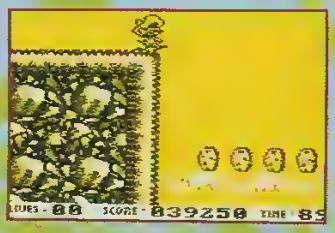
Beaucoup d'endroits semblent infranchissables. Il faut trouver les panneaux agissant sur les mécanismes d'ouverture.

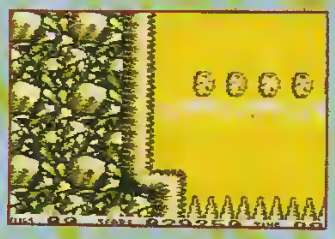


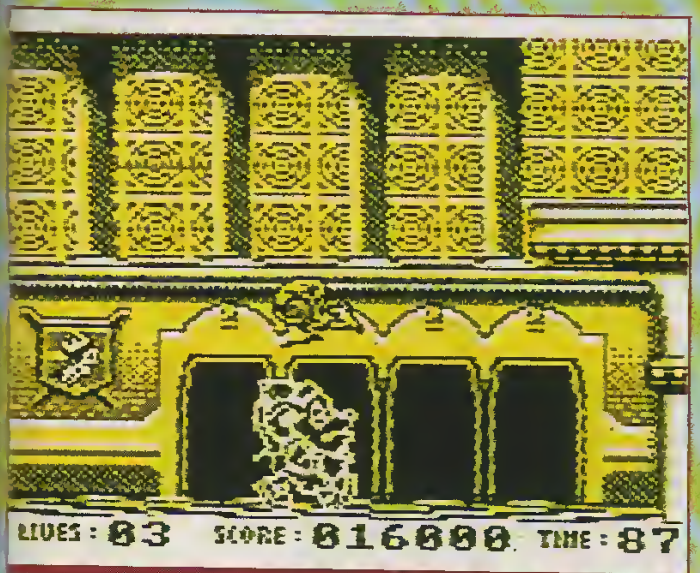
Ce jeu est aussi speed qu'il est plein de rebondissements !

LA PRUDENCE EST DE MISE

En vous dirigeant vers le bas avec le paddle, vous ferez scroller l'écran, pour voir... Cela peut se révéler indispensable pour savoir sur quoi on va tomber.







Il faut sauter sur la tête des boss afin de les détruire, contrairement aux autres ennemis (à éviter seulement).

pour les boss de fin... Intéressons-nous plutôt aux bumpers, qui permettent à Speedy de rebondir en l'air comme une folle.

... EN PLEINE FORME !

À certains moments, elle enchaîne saut sur saut en collectant les fromages. Ces passages sont assez amusants, d'autant que la posture dégingandée de notre amie est vraiment trop spectaculaire !
Cela dit, c'est surtout la vitesse dont la petite souris fait preuve qui donne tout son intérêt au jeu. Comme dans le dessin animé, d'ailleurs. Allez, un p'tit dernier... Pour le plaisir ! Arriba arriba ! ●

ARRIBA, ARRIBA !

Un coup de bumper dans ses p'tites fesses, et voilà notre souris partie ! Après toutes ces émotions, elle mérite bien une petite croisière et un peu de fromage.

Gonzales, c'est le speed !

Obligé avec un tel personnage ! Déjà, notre amie ne marche pas... Elle ne sait pas ce que ça veut dire. Speedy ne connaît que la course, elle sprinte d'ailleurs tout au long du jeu. Dès qu'elle déboule sur une pente ou qu'elle prend un bumper placé horizontalement, notre souris part à fond la caisse et ne s'arrête qu'après un bon freinage. Il est regrettable cependant qu'elle ne puisse lancer d'elle-même sa course... En tout cas, une fois partie, elle ne se prive pas d'emprunter des grands huit, des parois à 90 degrés, voire de courir la tête en bas ! Elle peut aussi exécuter des méga sauts, surtout quand elle passe sur un bumper à propulsion verticale.
Cette combinaison de bumpers et de super vitesse constitue le top du fun dans ce jeu. Il est dommage que ces séquences ne soient pas encore plus nombreuses...

GAME BOY
SPEEDY GONZALES

éditeur	SUNSOFT
genre	PLATE-FORME
sauvegarde	PASSWORD
continue	INFINI
notice	NON FOURNIE
difficulté	FACILE
prix	
joueur(s)	1

en résumé

Speedy Gonzales est un jeu de plate-forme sympa misant avant tout sur la vitesse. C'est ce qui fait toute son originalité.

Bubu,
sourit car il s'est amusé.

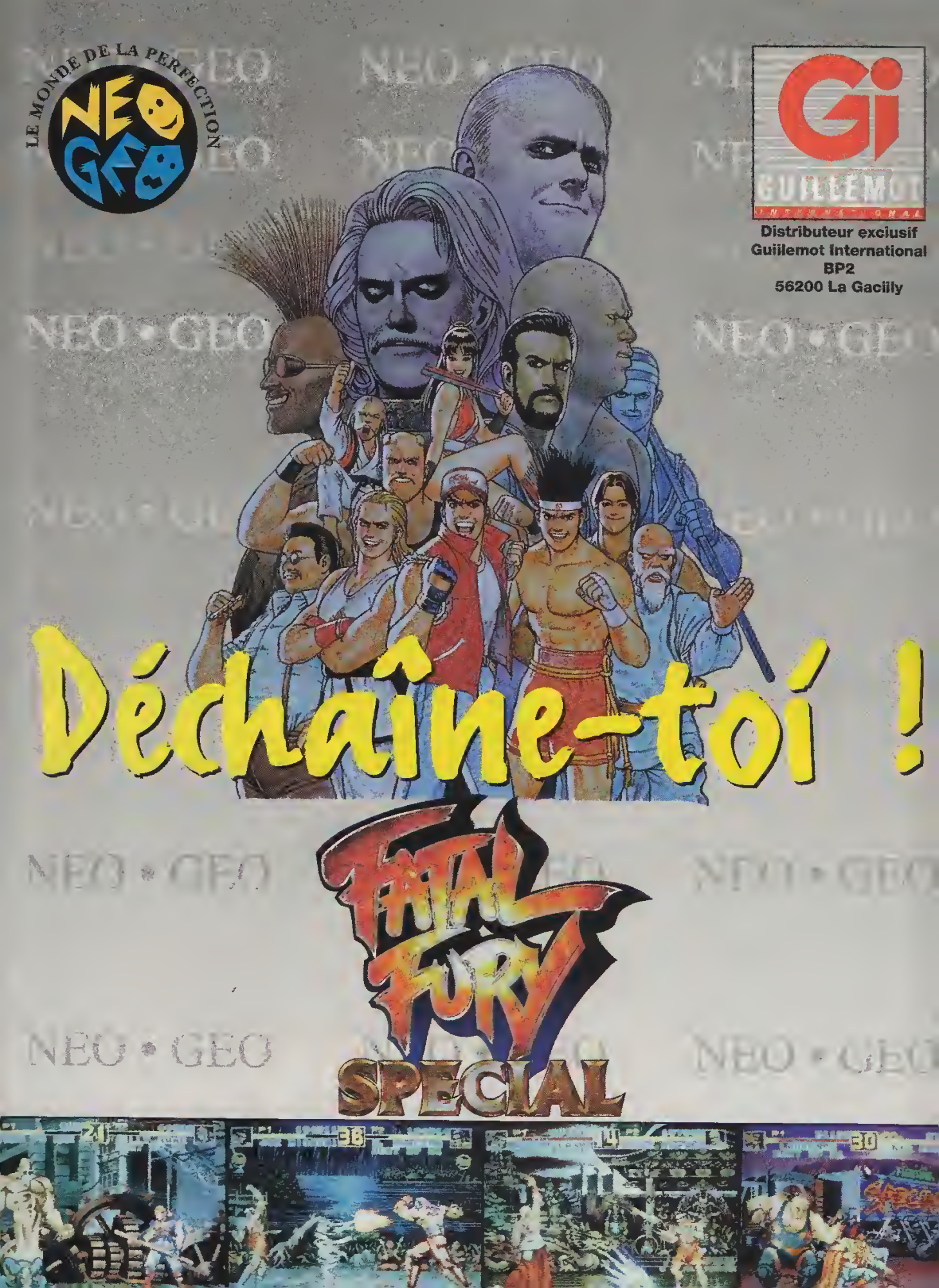
GRAPHISME — 80 %
Premier plan assez travaillé, et second plan dégagé permettant une bonne visibilité.

SON — 75 %
Musiques relativement entraînantes mais bruitages restreints.

JOUABILITE — 85 %
Speedy répond rapidement, notamment pour les sauts.

DUREE DE VIE — 65 %
Continue infini, password et difficulté générale (non réglable) : on en vient vite à bout.

100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0


LE MONDE DE LA PERFECTION
NEO GEO
Gi
GUILLEMOT
INTERNATIONAL
Distributeur exclusif
Guillemot International
BP2
56200 La Gacilly
Déchaîne-toi !
FATAL FURY
SPECIAL

BLANC MUSIQUE
6, rue Stéphanopoli
20000 AJACCIO
Tél : 95 21 07 62

SPRIGAN
48, rue Henry
Pointcarré
54000 NANCY
Tél 88 32 58 06

LOCATION DE JEUX
ESPACE VIDEO
8, avenue Anatole France
94600 Choisy le Roi

32, rue de Bondy
93600 Aulnay sous Bois

68, avenue de la République
75004 Paris

SUB-ESPACE
13,rue BESANGER
76000 LE HAVRE
Tél : 35 42 23 14

TRUST
- 29, rue Aux Juifs
- Centre Co. St SEVER
76100 ROUEN
Tél : 35 63 89 09

GAME OVER
19, rue St Julien
49100 ANGERS
Tél : 41 87 93 31

12, rue JJ Rousseau
44000 NANTES
Tél : 40 69 26 97

VIDEO GAMES
ESPACE WERY
67, rue des Grandes Arcades
67000 STRASBOURG
Tél : 88 21 04 64

ShootFlash
Tél : (1) 40 38 02 38

ESPACE 3
VENTE PAR CORRESPONDANCE
Tél : 20.87.69.55.
RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN

LILLE	44, rue de Béthune	Tél : 20 57 84 82
	4, rue Faidherbe	Tél : 20 55 67 43
STRASBOURG	6, rue de Noyer	Tél : 88 22 23 21
DOUAI	39, rue St Jacques	Tél : 27 97 07 71

N° 15 Centre Commercial V2
Niveau Haut (A côté Pizza Paï)
59658 VILLENEUVE D'ASCQ
Tél : 20 47 44 23

GROUPE **Séquence news**
N°1 du Jeu Vidéo
Revendeur SNK Néo-Géo depuis 1789..!

LYON 7, cours Gambetta	*78-35-33-60*
NANTES 21, Place Viarme	*40-35-42-42*
NICE 4, rue Lépante	*93-92-62-20*
CHARTRES 10, rue Noël Balay	*37-36-33-36*
ROCHE S/YON 4, Pl Napoléon	*51-36-15-25*
RENNES 3, rue du Puits Mauger	*99-31-11-26*
VANNES 14, rue E. Burgault	*97-68-20-68*

SCOREGAMES
LA VIDEO PASSION
+ 250 JEUX NEO GEO
DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS
RACHAT ECHANGE DE TOUS VOS JEUX
17, rue des Ecoles, 75 005 PARIS
Tél : 36 685 686

Video Game Land
Le spécialiste des jeux vidéo
1373 ch. de Wavre
1160 BRUXELLES
Tél : 02/675.54.64.

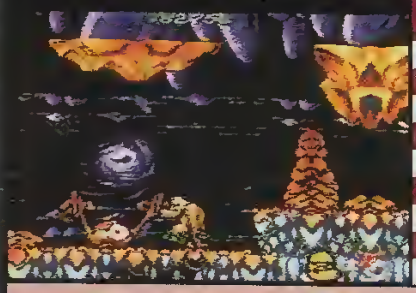
STOCK GAMES
44, rue de Maltes
75011 PARIS
Tél : (1) 43 57 44 41

Egalement disponible dans toutes les fnac

Vite Vu

SUPER NINTENDO

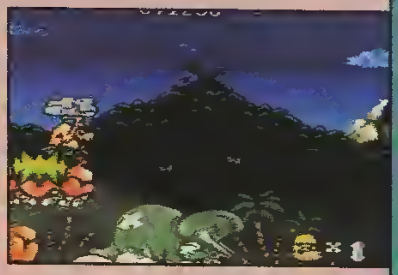
Chuck Rock



prix A B C D E — 88%

éditeur	SONY
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI

Chuck Rock, ou plutôt môssieur Chuck Rock, est un homme tout droit sorti de l'ère préhistorique qui nage en plein bonheur avec sa télé et sa Kro. Jusque-là rien à dire. Seulement voilà, madame Rock a été kidnappée et son tendre époux doit la délivrer des pattes des méchants. Ainsi commencent les aventures délirantes de notre héros. Il va devoir battre des ennemis tous plus bizarres les uns que les autres. Et des drôles de zigotos qui lui veulent du mal, Dieu sait s'il va en rencontrer ! Pour en venir à bout Chuck a une technique imparable : un bon coup de ventre, bien gonflé à la bière, dans la tronche. Il pourra aussi de temps en temps s'aider de dinosaures pré-préhistoriques pour traverser certains passages difficiles. Les décors sont préhisto-magnifiques et les mimiques de sieur Chuck à se rouler par terre. Enfin bon, restez correct tout de même. La musique aussi vous fera succomber. Vous vous en rendrez compte dès la présentation durant laquelle vous serez halluciné par la musique d'un groupe de rock néolithique. Les graphismes très colorés sont beaux, l'animation excellente, la jouabilité un peu faible (enfin, je chipote). Tous les ingrédients sont donc réunis pour dire de ce jeu qu'il est vraiment béton, comme les précédents qui avaient déjà fait fureur en leur temps sur les consoles Sega. Bref, en plus de se fendre la poire, on s'éclate en jouant. Que demande le peuple ?



Mahalia

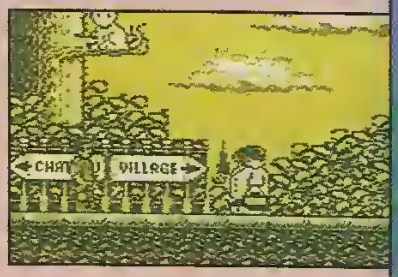
GAME BOY

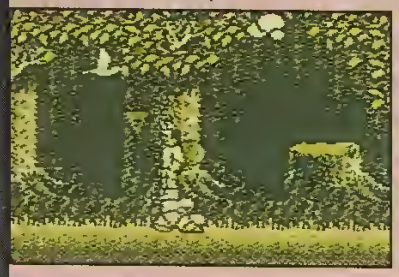
Dr Franken 2

prix A B C D E — 80%

éditeur	ELITE
genre	AVENTURE/ACTION
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

De nouveau, Franky a des problèmes : il croule sous les dettes et doit retrouver les morceaux d'une plaque en or à l'effigie de sa petite amie Bitsy. Comme c'était déjà le cas dans le premier épisode dont vous vous souvenez peut-être, la tâche ne va pas être de tout repos. Après avoir aidé notre héros à trouver la clé lui permettant de sortir du château (un terrible labyrinthe), vous devrez le diriger dans nombre de mondes aussi différents les uns des autres qu'ils sont difficiles. Histoire de compliquer un peu une situation pourtant bien ardue, l'entrée des mondes est bloquée par des créatures exigeant soit de la nourriture, soit de l'argent pour vous laisser passer : il s'agit donc de trouver ce qu'elles veulent avant de pouvoir affronter les autres méchants du niveau. Le but est de découvrir et de collecter les armes, les pièces d'or, les éléments qui vous serviront à vous déplacer et, bien sûr, de récupérer les morceaux de la plaque en or de Bitsy. Mais les autres monstres créés par le Dr Frankenbone ne sont pas du même avis et font obstacle à votre progression en vous ôtant des points de vie... Il est à noter qu'à la difficulté s'ajoutent de superbes graphismes et, ce qui ne gâte rien, une bonne animation. Par ailleurs, un point d'honneur a été mis à conserver l'aspect humoristique qui a fait tout le succès de Dr Franken.. À J'adore et vous le recommande !





Calimero

"Du Monde Fantastique de Michelangelo à la Ville du Futur de Donatello, les Tortues défient le temps, vous proposant une confrontation dans un univers à plusieurs dimensions."

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES®

TOURNAMENT FIGHTERS

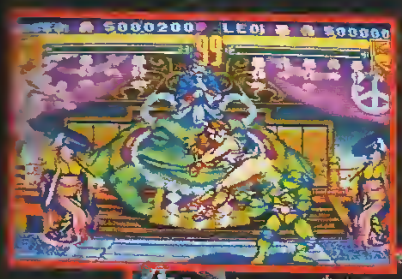
new

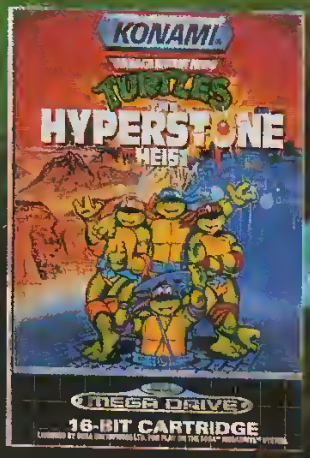
new

KONAMI

TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

No street fighter has ever seen fighters or fighting like this!





SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Nintendo

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

MEGA DRIVE

16-BIT CARTRIDGE

KONAMI

TURTLES HYPERSTONE HEIST

MEGA DRIVE

16-BIT CARTRIDGE

SEGA MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

KONAMI

ViteVu

GAME BOY

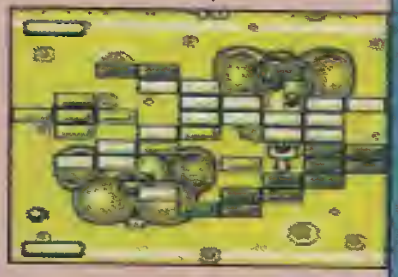
The Fidgetts

prix A B C D E — 80%

éditeur: ELITE
genre: REFLEXION
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: NON

Lost Vikings imposa un genre, mais ce jeu n'avait, jusqu'à présent, jamais été développé sur la Game Boy. The Fidgetts remet les pendules à l'heure en adaptant sur la portable ce principe de réflexion qui sera très certainement copié maintes et maintes fois.

The Fidgetts met en scène les aventures rocambolesques de deux rats aux aptitudes et au physique différents mais complémentaires. Entre eux, c'est l'entraide qui prévaut et l'objectif de nos petits ratons consiste à rejoindre au port un cargot sur le point d'appareiller. Vous dirigez en alternance les deux personnages. L'un est petit et gros et possède, malgré son embonpoint, une toute petite taille qui lui permet de se faufiler dans des passages trop étroits pour son ami. Le second, grand et maigre, peut quant à lui effectuer des sauts à des hauteurs que ne pourrait jamais atteindre son acolyte. En alliant ces deux idées de base, nos deux ratons doivent se frayer un chemin à travers le tableau jusqu'au niveau suivant. Vous serez amené à utiliser votre matière grise afin de comprendre comment rejoindre la sortie, et une fois repérée, comment y accéder. Entre deux niveaux, le jeu vous proposera une partie de casse-briques dont la difficulté augmente en fonction de votre progression. Seul problème (car il y en a un, hélas !) : le temps imparti à chaque tableau est vraiment très très juste.



Wolfen

MEGA CD

Lethal Enforcer

prix A B C D E — 50%

éditeur: KONAMI
genre: TIR
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

Lethal Enforcer est une borne d'arcade novatrice : elle propose des graphismes entièrement digitalisés. Le but du jeu est bassement primaire. On doit descendre, à l'aide de pistolets interactifs, des hordes d'ennemis hétéroclites. Sauvage et violent à souhait et donc, apparemment très cool ! C'est aujourd'hui au tour du Mega CD (alias le Pro de la digit) d'accueillir ce jeu. Comme sur la borne, vous disposez de pistolets ou, si vous préférez, du paddle, et vous évoluez dans des décors bourrés d'ennemis (genre terroristes). Votre objectif à partir de là est de descendre tout ce qui bouge, sauf, bien entendu, les innocents (et encore, ça défoule plutôt !).

Passons maintenant au constat. Pas la peine d'y aller par quatre chemins : Lethal Enforcer ne vaut pas grand-chose ! Tout d'abord, avec trois sprites à l'écran, on se tape de ces ralentissements ! Ensuite, l'animation est proche du zéro pointé et, en plus, l'intérêt du soft ne vous tiendra en haleine, au mieux, que cinq minutes. Allez, pour finir en beauté, sachez que pour recharger les guns, il est nécessaire de tirer en dehors de l'écran. Alors si vous apercevez deux types qui jouent à Lethal Enforcer, ne les prenez pas pour des trisomiques, leurs gestes sont tout à fait normaux même s'ils ressemblent à s'y méprendre aux danses sauvages de Johnny Clegg !

Elwood

La seule collection de poche sur les jeux vidéo

POUR SURVIVRE
DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO
LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET

à partir de 29F

TRUCS & ASTUCES
1. MASTER SYSTEM 29F
2. NES VOL. 1 29F
3. NES VOL. 2 29F
4. MEGADRIVE 29F
5. GAME BOY 29F
6. SUPER NINTENDO 29F

JEUX
7. SONIC 1 & 2 29F
8. STREET FIGHTER II 29F
9. ECCO THE DOLPHIN 29F
10. TINY TOON CASTLEVANIA 29F

NOUVEAU

Player One POCKET

SONIC 1&2 · DOLPHIN · TINY TOON CASTLEVANIA II · TRUCS & ASTUCES · SUPER NINTENDO · GAME BOY · MASTER SYSTEM

Player One POCKET

Pour tout savoir sur minitel 3615 PLAYER ONE rubrique les petits frères de Player One

En préparation JURASSIC PARK, ZELDA, FLASHBACK, MARIO

Points de vente :

EN FRANCE :

[illegible] IE'S, MICROMANIA, ARKADOID, GALERIES LAFAYETTE, ETC...

[illegible] **vente par département est consultable sur minitel.**

EN BELGIQUE :

[illegible] - Librairie Philippart • **6700 Arlon** - Librairie City Press - Librairie Point Virgule • **6600 Bastogne** - Librairie Croisy - Libraine [illegible] de la Gare • **6880 Bertrix** - La bouquinerie Lib Pap • **5004 Bouge** - Lipajou • **1000 Bruxelles** - Librairie Castaigne - Libraine [illegible] **leroi** - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Cluny • **5590 Ciney** - Librairie New Press [illegible] - Libraine Boesmans • **6400 Couvin** - Librairie du Faubourg • **5500 Dinant** - Librairie Mahaux SPRL • **5310 Eghezee** - Libraine [illegible] de la Chaussee - Lienard • **4053 Embourg** - Centre Embourg • **4480 Engis** - Librairie Streel SPRL • **6388 Florennes** - Libraine [illegible] **50 Herve** - Nota Bene • **4500 Huy** - Ram Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • **5100 Jambes** - Librairie du Bia Bouquin • **4720** [illegible] **La Louviere** - L'Ecrivain Public • **4960 Malmedy** - Lib SA Cunibert-Daumen • **5900 Marche en Famenne** - Librairie Hanin • [illegible] **Namur** - Librairie Arc en Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Anc Ligena) - Brains Librairie Universitaire • **4100 Seraing** - Libraine [illegible] e Pesesse - Librairie l'Ecume des Jours • **4800 Verviers** - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie [illegible] rairie Robert Nizet • **4600 Vise** - Librairie Wagelmans • **5150 Wepion** - Librairie du Fourneau SPRL Franlu

ViteVu

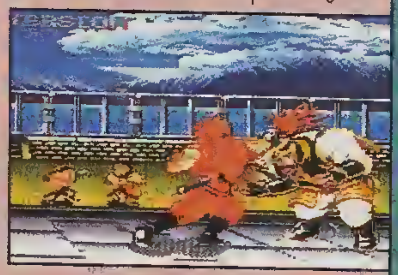
SUPER NINTENDO

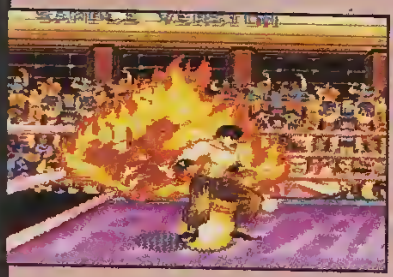
World Heroes

prix A B C D E **68%**

éditeur: SUNSOFT
genre: COMBAT
nombre de joueurs: 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: OUI

World Heroes sur Neo Geo est un soft très connu, mais pas pour autant excellent. Il était donc très ambitieux de vouloir l'adapter sur 16 bits, sachant que la cartouche SNK affichait la bagatelle de 146 mégas ! Un record, surtout au regard du résultat. Il faut croire que les programmeurs n'ont pas froid aux yeux. Malheureusement, le résultat n'est pas très glorieux. Reprenant le même principe que celui de SF II (eh oui ! encore lui !), vous avez le choix entre une galerie de combattants divers et vous pouvez soit latter un copain en combat faussement amical, soit participer au championnat. Jusque-là rien de catastrophique. Alors voyons la suite : une fois sur le terrain, on se rend vite compte que l'intensité des combats laisse à désirer. Les coups spéciaux bien que sympa ont un air de déjà vu et, en plus, ils sont difficilement réalisables. Les persos quant à eux sont assez mal animés et n'innovent pas dans le domaine. On retrouve les leitmotive du genre : le karatéka, la femme fatale, le catcheur... Bref, rien de transcendant surtout que le côté « on en met plein la vue même si c'est pas génial » de la Neo Geo est ici absent. Peut-être que ceux qui ont aimé la version Neo Geo apprécieront, pour les autres, un autre achat s'impose, à vous de deviner lequel... (Allez, un petit effort, je suis sûr que vous allez trouver ! À vous, donc, de reconnaître les persos de la version originale !)





Elwood

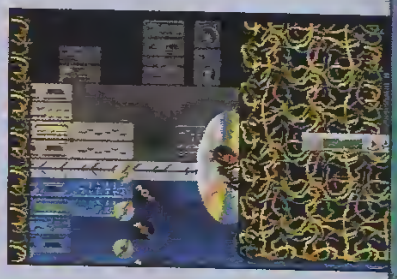
MEGADRIVE

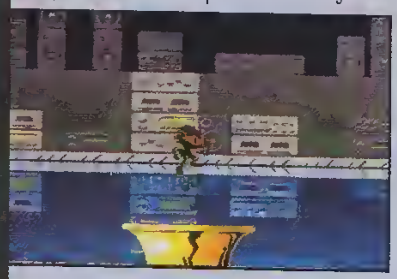
Zool

prix A B C D E **65%**

éditeur: GREMLIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 5 MAXI

Zool est un extravagant extraterrestre au look de fourmi intergalactique. Son vaisseau tombe sur une étrange planète. À peine posé, le sol absorbe l'engin spatial. « Ça, c'est un coup de Krool ! » s'exclame Zool. Déduction subtile : Krool est le méchant et Zool part à sa recherche. Évoluant dans de beaux graphismes au style très cartoon, Zool doit ramasser un certain nombre d'objets à chaque niveau avant d'atteindre la sortie. Le timing est plus ou moins serré selon la difficulté choisie. Pour dégommer ses assaillants, Zool peut tirer des projectiles. Tel un samouraï, il effectue aussi des sauts tournoyants en maniant une épée. Il speede à donf, dérape souvent et s'accroche aux parois. Plus le jeu avance, plus le quota d'objets est difficile à atteindre, ainsi que la sortie. Les boss sont assez tenaces. Heureusement, des interrupteurs jalonnent les niveaux, ce qui évite de se retaper le chemin déjà laborieusement parcouru quand le pauvre Zool a perdu ses trois points de vie. Tout cela pourrait être très sympatique, d'autant plus que le jeu fourmille de détails originaux (les notes de musique, par exemple, font planer, les tambours font boum quand Zool rebondit sur eux, les options Z donnent deux Zool ensemble à l'écran...) mais, et c'est quand même un gros problème, la jouabilité laisse à désirer et, surtout, tout cela manque de LA toute première priorité ludique : l'intérêt.





Miss VTM

LES ALLUMÉS DE JEUX VIDÉO ONT MAINTENANT LEUR ÉMISSION À LA RADIO :

GAME 40
MERCREDI
19H00 / 20H00

Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.

Vite Vu

GAME BOY

Darkwing Duck

prix A B C D E

81 %

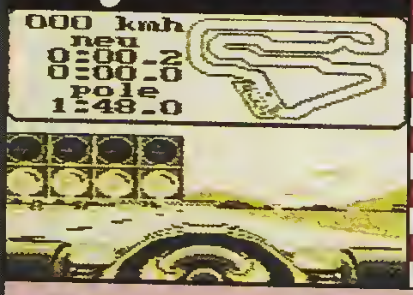
éditeur: CAPCOM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 4

Ce jeu de plate-forme met en scène un héros de Walt Disney, à savoir Donald. Mais attention, ne dites rien car dans Darkwing Duck, il est un célèbre agent secret du nom de Mystermask. Il doit sauver sa ville d'un groupe obscur de malfaiteurs. Pour cela, notre héros palmé possède des pistolets à gaz : gaz lourd, gaz tonnerre ou gaz flèche. Il doit souvent jouer les acrobates en s'accrochant aux corniches ou aux poulies. Les graphismes sont clairs et soignés mais la jouabilité plutôt moyenne. Cela ne vous empêchera pas de vivre des aventures des plus dangereuses.

Mahalia

GAME BOY

Nigel Mansell's



prix A B C D E

40 %

éditeur: GAMETEK
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: NON

La plupart de temps, le parrainage d'une simulation sportive par un champion est un signe de qualité. Il semble que Nigel Mansell's World Championship Racing soit l'exception qui confirme la règle. Cette simulation, qui tient d'ailleurs plus de l'arcade, vous propose d'égaler les exploits du champion du monde de F1 1992. Malheureusement, il ne faut guère plus de deux ou trois parties pour s'imposer comme le digne successeur du grand pilote qu'est Mansell. Enfin, en attendant la sortie de F1 Pole Position, c'est toujours mieux que rien.

Wolfen

GAME GEAR

Ecco the Dolphin

prix A B C D E

96 %

éditeur: SEGA
genre: AVENTURE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: NON

Vous avez déjà vu une console, portable de surcroît, faire office d'aquarium ? C'est l'incroyable tour de force réalisé par Sega en commercialisant Ecco the Dolphin. Après la Megadrive, c'est au tour de la portable couleur de se plonger dans le « grand bleu ». Comme sur les autres versions, elle vous propose d'aider Ecco à retrouver ses semblables. Comparativement, la réalisation n'a rien à envier à la version Megadrive, rapidité et fluidité sont au rendez-vous. Bienvenue dans la mode des jeux vidéo verts 0 % recyclables !

Wolfen

MEGA CD

Ecco the Dolphin

prix A B C D E

95 %

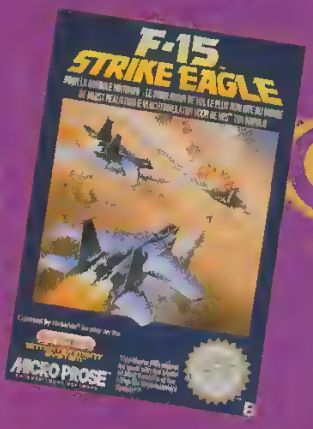
éditeur: SEGA
genre: AVENTURE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: NON

Le dauphin est un animal mystérieux qui a, de tout temps, fasciné l'être humain. Il faut croire que ce thème a bien inspiré les développeurs puisqu'ils nous ont concocté un jeu mettant en scène les aventures d'un mammifère marin. Que ce soit graphiquement, au niveau de l'animation ou même du son, tout bonnement grandiose sur cette version CD, ce jeu est digne des meilleurs films de Cousteau ou du Grand Bleu. On aurait presque envie de le qualifier de « simulation de dauphin ». À part le son, ce compact est identique à la version cartouche. Mais comment résister à un jeu aussi magique ?

Wolfen

Un jeu Nes + 30 Francs = 6 mois d'abonnement à Player One

Pour tout achat d'un de ces jeux LUDI GAMES sur Nintendo, profitez de l'offre spéciale d'abonnement à PLAYER ONE : 6 mois d'abonnement pour le prix d'un numéro.



Opération valable jusqu'au 31/01/94 lors de l'achat d'un de ces 6 jeux sur Nintendo : Dynablaster, Elite, F-15 Strike Eagle, Felix le Chat, Hammerin' Harry, Prince of Persia. Envoyez votre ticket de caisse, le code barre (ou une photocopie) de votre cartouche Nintendo et un chèque de 30 F à Player One, BP 4, 60 700 SACY-LE-GRAND. Vous recevrez alors Player One chez vous pendant 6 mois.

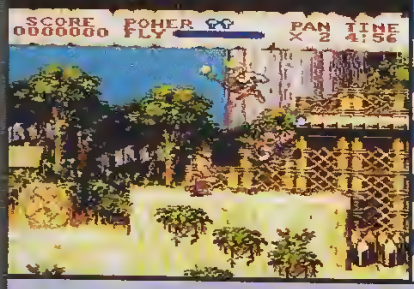
Nintendo®

NINTENDO ®, The Nintendo product seals and other marks designated as ™ are tradesmarks of NINTENDO.

ViteVu

MEGADRIVE

Hook



prix A B C D E

74%

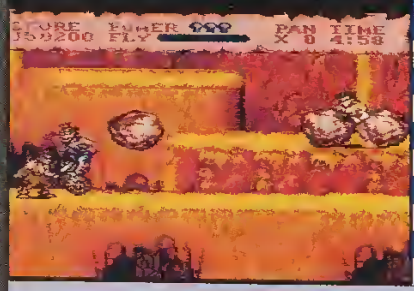
éditeur
SONY
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
NON
continue
OUI

Hook sur Super Nintendo était un jeu assez sympa de par ses musiques, ses graphismes et sa jouabilité. La version Megadrive est à peu de chose près identique. En effet, les seules différences se situent au niveau de la bande son un peu moins classe et des graphismes plus fades. À part ça, l'histoire est la même et le déroulement du jeu en tous points identique, y compris au niveau de la difficulté. Alors si vous appréciez les aventures de Peter Pan version Steven Spielberg, ce soft a toutes les chances de vous contenter...

Elwood

MEGA CD

Hook



prix A B C D E

65%

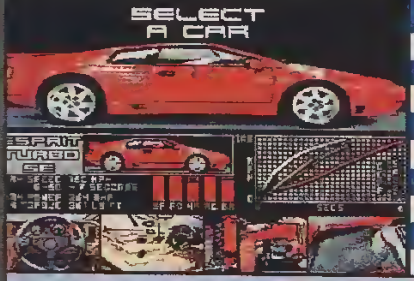
éditeur
SONY
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
NON
continue
OUI

Après une version Super Nintendo de qualité, on attendait la version Mega CD avec intérêt pour voir quelles améliorations pouvaient être apportées. Eh bien il n'y en a pas, ou plutôt si, mais au détriment du Mega CD. Je m'explique. Hormis la bande son proprement démentielle (ce qui est tout à fait normal, CD oblige), cette nouvelle version est graphiquement moins bonne et la jouabilité carrément moyenne. En plus, les niveaux sont strictement identiques et même l'intro n'est même pas transcendante. Dommage !

Elwood

MEGADRIVE

Lotus 2



prix A B C D E

75%

éditeur
ELECTRONIC ARTS
genre
SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs
2
sauvegarde
PASSWORD
continue
NON

Cela fait un bon moment que Lotus fait son petit bout de chemin dans l'histoire de l'automobile. La marque de prestige s'attaque maintenant à l'univers des consoles par le biais d'Electronic Arts avec plus ou moins de réussite. La surprise de ce jeu vient de la possibilité d'éditer ses propres circuits en influant sur neuf paramètres. Dans la pratique, vous pouvez participer à des courses contre la montre (style Out Run) ou bien vous tester dans un mode « championnat ». C'est un bon petit jeu sans prétention, destiné à meubler les longues soirées d'hiver.

Wolfen

SUPER NINTENDO

Sensible Soccer

prix A B C D E

75%

éditeur
SONY
genre
SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs
2
sauvegarde
OUI
continue
NON

Les simulations de foot, il en sort à foison, et faire le bon choix commence à tenir de l'exploit digne du Guinness Book. Basé sur les compétitions internationales actuelles, Sensible Soccer réunit près de deux cents équipes composées de vrais joueurs, avec leurs noms parodiés (question de droits). Et s'il y a bien un élément à mettre à l'actif de ce jeu, c'est sans aucun doute l'interactivité qui le caractérise. Il est possible de jouer jusqu'à 64 joueurs, bien qu'à cinq ou six ce soit plus raisonnable, en s'affrontant en alternance sur toute la durée d'un championnat.

Wolfen

SONY
MAGESOFT
Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo
Player one
JOUEZ AU 36 68 77 33
LA TAXATION SUR CE SERVICE EST DE 2,19 F LA MINUTE
CHUCK ROCK
ET GAGNEZ
40 JEUX
CHUCK ROCK
CHUCK ROCK
SUPER NINTENDO

ViteVu

MASTER SYSTEM
Robocop vs Terminator

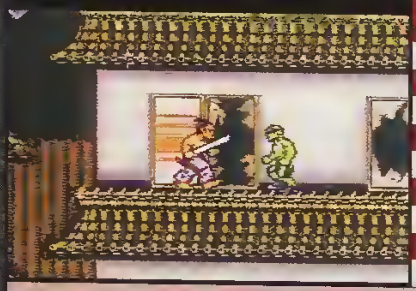
prix A B C D E — 20%

éditeur: VIRGIN
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Dans la famille, « j'ai réussi la version Megadrive alors je plante celle sur Master System », Robocop vs Terminator se pose là ! C'est d'une laideur et d'une injouabilité innommables. Le seul point commun entre les deux versions est le côté gore (surtout au niveau des décors). Les sprites sont saccadés et sujets à des clignotements monstrueux, les levels sont vilains, mais alors vilains... Beeuuurrkkkk ! à gerber ! C'est donc sans une once de pitié que je le clame bien haut : jetez votre Master et achetez illico une Megadrive, sauf bien sûr si vous êtes maso !

Elwood

SUPER NINTENDO
First Samurai



prix A B C D E — 69%

éditeur: KEMCO
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Mélange plutôt réussi de beat them up et de plate-forme, First Samurai est un jeu dans lequel vous êtes le jeune disciple d'un maître assassiné. Bonus multiples, aide de l'esprit de votre vieux guide devant certains passages infranchissables... ce jeu bénéficie d'idées sympathiques. Malheureusement, la réalisation plutôt limite vient ternir un tableau qui pourtant s'annonçait réussi. Les graphismes, en particulier, sont vraiment craignos. Un petit jeu sans prétention, loin d'être excellent, mais pas totalement mauvais. Un jeu bof, quoi.

Chris

MEGADRIVE
Astérix

prix A B C D E — 65%

éditeur: SEGA
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: OUI

Célébrissime héros franchouillard, Astérix a enchanté des générations de lecteurs (dont moi). C'est donc avec un plaisir non dissimulé que je l'ai retrouvé sur Megadrive. Bénéficiant d'une réalisation de bonne qualité (le style BD est très réussi), ce jeu vous propose de traverser des niveaux très différents les uns des autres. Mélange curieux de plate-forme, arcade et réflexion (l'utilisation de différents objets est primordiale), Astérix souffre d'un défaut majeur : le manque de jouabilité. Le jeu inclut des idées sympa, mais il n'est franchement pas bon à jouer. Dommage.

Chris

GAME BOY
Prophecy, Viking Child

prix A B C D E — 40%

éditeur: GAMETEK
genre: ARCADE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: NON

Prophecy : voici un nom qui sonne plutôt bien à l'oreille, mais de quoi s'agit-il au juste ? Gametek, l'éditeur, nous propose un jeu d'arcade-aventure marqué d'une petite tendance « plate-forme ». Le héros, un Viking à l'allure juvénile, n'a rien de moins en tête que d'aller se farcir le dieu Odin, non sans avoir auparavant débarrassé le pays des nombreuses créatures hostiles qui l'infestent. La tâche qu'il s'impose n'est déjà pas vraiment aisée, alors, lorsque la jouabilité plus que douteuse s'en mêle, ça devient franchement mission impossible.

Wolfen

AMATEURS DE SENSATIONS FORTES ET DE CHALLENGES ! A VOUS DE JOUER

"GRÂCE AU GRAND CONCOURS F1-POLE POSITION, VOUS AUREZ L'OCCASION D'ENFILER LA COMBINAISON ET VOUS INSTALLER AU VOLANT DE LA MONOPLACE FORMULE FORD !"

Player One

BEAT The BEST LUDI SPORT

LUDI GAMES

M&M

LES LOTS :

1er prix : 1 journée de stage de pilotage, au volant de la monoplace Formule Ford sur le circuit routier de Montléry.

2e au 11e prix : 1 jeux F1 POLE POSITION SUPER NINTENDO ou GAME BOY (au choix)

ECOLE DE PILOTAGE
LINAS MONTLHERY
MAXAUTO
MYGALE

1) QUELLE NOTE AVAIT OBTENUE F1-POLE POSITION SUR SUPER NINTENDO DANS *PLAYER ONE* ?
a) 85 % b) 91 %

2) COMBIEN DE CIRCUITS VOUS SONT PROPOSES DANS F1 POLE POSITION SUR SUPER NINTENDO ?
a) 8 b) 12

3) DANS F1 POLE POSITION, UNE COURSE COMPREND COMBIEN DE TOURS ?
a) 10 tours b) 16 Tours

POUR PARTICIPER AU CONCOURS, IL VOUS SUFFIT D'ADRESSER VOS RÉPONSES SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT EN INDIQUANT VOS NOM, PRÉNOM ET ADRESSE À : PLAYER ONE — CONCOURS F1 POLE POSITION — PRÉSENTEZ SANS LE GRAND OU JOUEZ SUR MINITEL, 3615 CODE PLAYER ONE RUBRIQUE JEUX.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT :
Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté de : 1 stage de pilotage et 10 jeux ; le concours sera clos le 31 janvier 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; la liste des gagnants sera publiée dans *Player One* n° 3[illegible] et sur 3615 code *Player One*, rubrique jeux à partir du 15 janvier 94 ; le règlement complet est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

ViteVu

MASTER SYSTEM

Cool Spot

prix A B C D E — 86%

éditeur: VIRGIN
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Les possesseurs de Megadrive connaissent sûrement Cool Spot, la petite pastille rouge de 7Up. Notre petit héros débarque sur la Master System. Même histoire : ses potes se sont faits enlever par des vacanciers malfaisants. Les éléments qui font le fun de ce jeu sont toujours présents : décors balnéaires, petites touches d'humour et musique sympa. La jouabilité est un peu moins bonne que celle des autres versions. Notre héros rond et rouge est adorable. Vous passerez quelques heures agréables sur ce jeu en sirotant une petite boisson gazeuse.

Mahalia

GAME BOY

Battletoads in Ragnarok's World

prix A B C D E — 35%

éditeur: TRADEWEST
genre: BASTON
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: 3

Le succès commercial de certains jeux encourage les éditeurs à développer une suite et Battletoads n'échappe pas à cette règle. Mais ce n'est pas toujours une réussite, en ce qui concerne le contenu du second volet, je crie au scandale. J'en suis encore à chercher les différences entre les deux épisodes tant au niveau du jeu que du scénario. On retrouve des tableaux strictement identiques, mêmes monstres, mêmes décors... Avec un coup pareil, la saga de Battletoads fait une sérieuse dégringolade dans l'estime que je lui portais.

Wolfen

MEGA CD

Sewer Shark

prix A B C D E — 55%

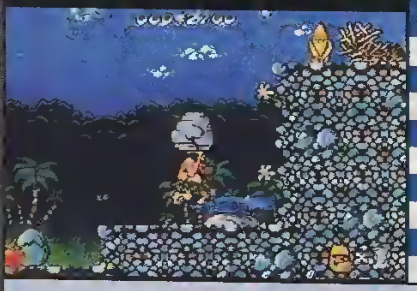
éditeur: SONY
genre: TIR
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Nouvelle tentative mal transformée du Mega CD : Sewer Shark ne restera pas dans les annales. Il s'agit d'un shoot them up assez étrange car vous vous déplacez dans des canalisations aliénesques sans diriger vraiment votre vaisseau. Votre seul rôle est de blaster des créatures mutantes et d'emprunter des couloirs selon un ordre établi. C'est un jeu assez beau, mais l'intérêt ne suit pas. Dommage, car l'animation est assez classe et la fenêtre de jeu plus grande qu'à l'accoutumée sur cette machine !

Elwood

MEGA CD

Chuck Rock



prix A B C D E — 80%

éditeur: SONY
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Vous qui avez peut-être déjà joué avec Chuck Rock sur d'autres consoles, vous connaissez ses malheurs. Son épouse s'est faite enlever par Gary Grutter. Pour la retrouver, il traversera des paysages préhistoriques colorés. Il affrontera de drôles d'ennemis roses, jaunes, petits ou géants. Il récoltera aussi des saucisses, côtes de porc ou tête de cochon pour avoir des points. Les graphismes sont tout aussi magnifiques que sur les autres versions. On attendait un peu mieux de la part du Mega CD. En contrepartie, la musique et les bruitages sont carrément géniaux.

Mahalia

“Tirez des bulles de chewing-gum sur les Z bleus pour obtenir de nombreuses vies supplémentaires.”

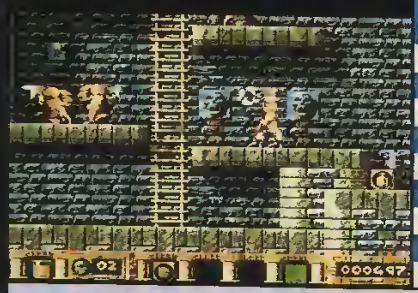
C'est le genre de conseil que vous trouverez dans Nintendo Player

Magazine officiel Nintendo, Nintendo Player, c'est 148 pages de plans complets, d'aides de jeux détaillées, de trucs et astuces sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy. **Inévitable** pour profiter au maximum de vos jeux du début à la fin !
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player est une publication de Média Système Édition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex Tél. : 41 10 20 30
Service abonnement : Paris : (16) 44 69 26 26. Province 44 69 26 26

ViteVu

MEGADRIVE
Gods



prix A B C D E — 75%

éditeur	ACCOLADE
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Dans ce jeu bien connu sur micros, votre héros body-buildé dégomme monstres en tout genre à coups de couteau ou étoiles tournoyantes. En actionnant des leviers, les portes s'ouvrent et les pièges disparaissent. Les clés ramassées donnent accès à des salles de trésors : ramassez tout, vous aurez besoin de sous à la boutique pour vous ressourcer et acheter des pouvoirs. Les graphismes sont superbes mais le héros est lourd (trop musclé ?) et la jouabilité s'en ressent. Le jeu, dans le genre bourrin, reste sympa avec une bonne durée de vie. **Miss peu musclée**

MASTER SYSTEM
The Flash

prix A B C D E — 82%

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	A TROUVER

Vous devez capturer Trickster qui a pris le contrôle de Central City. Pour cela, il vous faut traverser six endroits de la ville composés chacun de deux niveaux et d'une poursuite en voiture. La sortie n'est pas facile à dénicher... Au passage, ramassez les bonus et les pierres précieuses cachées. Vos armes : une super vitesse destructive, des tourbillons qui rendent ultra offensif et de multiples options telles que l'horloge (timing accru), la pizza (points de vie) et le continue ! Un jeu très speed et hyper jouable aux actions variées. **Miss Flashing**

MEGADRIVE
Snake Rattle'n Roll

prix A B C D E — 65%

éditeur	RARE LTD
genre	BIZARRE
nombre de joueurs	2
sauvegarde	NON
continue	3

Snake Rattle'n Roll est un jeu étrange, mignon tout plein, initialement développé sur NES. La 16 bits de Sega accueille à son tour ce titre, mais la conversion n'est pas ce que l'on a vu de mieux, principalement dans le domaine de l'animation. Réalisé en 3D isométrique, la direction des deux serpents héros de ce jeu est assez aléatoire, en frisant parfois l'extrême limite du jouable. Cela dit, l'idée de base reste originale même si la relative facilité de Snake Rattle'n Roll est entachée par cette ergonomie douteuse. **Wolfen**

MASTER SYSTEM
Olympic Winter Games

prix A B C D E — 81%

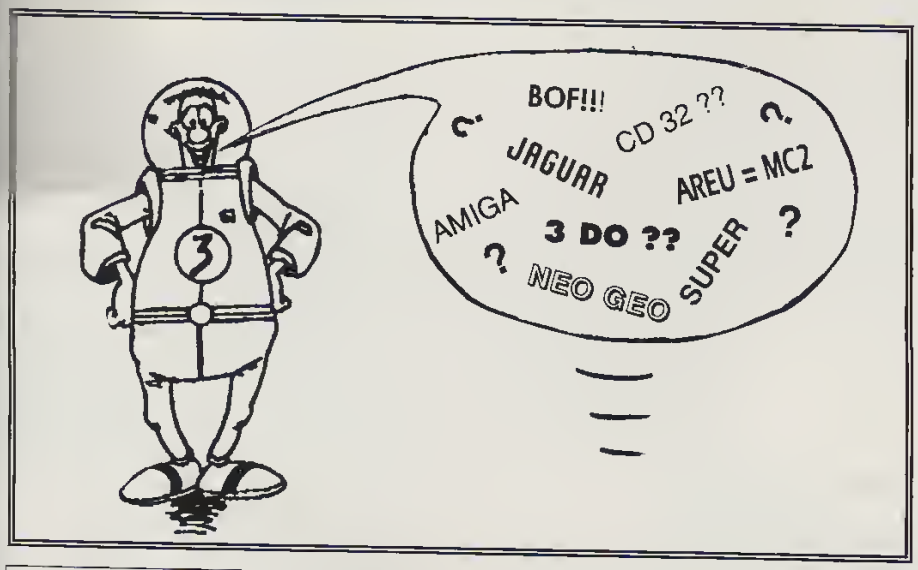
éditeur	US GOLD
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	4
sauvegarde	NON
continue	NON

Les XVIIes olympiades hivernales de Lillehammer sont l'occasion pour Sega de commercialiser sur toutes ses machines un jeu axé sur ce thème. Jusqu'à présent, on n'avait jamais vu de simulation de sports d'hiver sur console, et les rares essais sur micro datent de Mathusalem. Sur la Master, Olympic Winter Games vous propose d'affronter jusqu'à quatre joueurs, contre des athlètes gérés par la console. Très variées, les dix épreuves vont de la descente au patinage de vitesse, en passant par le bobsleigh ou le combiné nordique. L'air de rien, c'est un jeu auquel on accroche vite. **Wolfen**

ESPACE 3 News

N° 5 - Décembre 1993

ILS SONT FOUS CES TERRIENS !?!!



Des consoles,encore des consoles !

La planête terre est en ébulition, après les incontournables Nintendo, Sega et Neo Geo, les problèmes de choix qui se posaient à vous, pauvres terriens, vont encore s'intensifier avec l'arrivée chez ESPACE 3 des nouvelles consoles . Alors tu es tenté par la JAGUAR d'Atari : première console 64 bits - l'AMIGA CD 32 : la qualité des jeux version laser où la fameuse 3DO qu'ESPACE 3 est le premier à vous proposer en version PAL. Heureusement, moi, la mascotte, je suis là pour vous conseiller ! Alors venez vite voir ces merveilles chez ESPACE 3

APRÈS VOS NOMBREUSES DEMANDES : TOUS LES JEUX NEC SONT DESORMAIS DISPONIBLES CHEZ ESPACE 3 A DES PRIX ECRASES

ESPACE 3 ouvre un rayon spécial DRAGON BALL Z :
Des posters, des cassettes video, des cartes de collection, des figurines etc...

dernière minute... dernière minute...dernière minute... dernière

ESPACE 3 vous propose une carte de décompression video au standard CD Video, permettant la lecture des video laser (pour visionner films et concerts) sur l'**AMIGA CD 32.** Disponible en décembre au tarif exceptionnel de **1 490 F**

QUOI DE NEUF SUR LE 3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

NOUVEAU JEU
GAGNEZ
UNE JAGUAR
Chaque mois
Pour en savoir plus
3615 ESPACE 3

ET TOUJOURS !
lA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites annonces pour échanger vos jeux et derterminer leurs prix

LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES
En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.

POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

TOUTES LES PROMOS DU MOIS

PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise peritel + 1 manette
990 F
SUPER NES USA
+ Prise peritel +1 manette +
STREET FIGHTER II TURBO
1469 F

SUPERSCOPE	**490 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS	**590 F**
MANETTE SUPER 4	**99 F**

ACTRAISER 2	495,00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
ALADDIN	549,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	429,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	395,00
DRACULA	495,00
EQUINOX	495,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
FINAL FANTASY 2	539,00
FLASH BACK	539,00
GP1	495,00
GODS	395,00
GOOF TROOP	495,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
KING ARTHUR S WORLD	495,00
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00

MEGAMAN X	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	449,00
NBA BASKET BALL	495,00
NBA SHOWDOWN	549,00
NHLA 94	495,00
OUTLANDER	395,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
PINK PANTHER	495,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROBOCOP VS TERMINATOR	495,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RODENT	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	495,00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	539,00
SHANGHAI	395,00
SIM ANT	495,00
SIM EARTH	539,00
SONIC BLASTMAN	495,00
STAR FOX	495,00
STREET COMBAT	395,00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495,00
TINY TOON	495,00
THE 7TH SAGA	539,00
TMNT TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	395,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495,00
WORLWIDE SOCCER	495,00
YOSHIS COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE . 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM,1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SHIN avec enrouleur

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

ACTRAISER	[illegible]
DESERT STRIKE	[illegible]
F TEK	[illegible]
GHOULS AND GHOSTS	[illegible]
GRADIUS III	[illegible]
JAMES POND III	[illegible]
KARIOKI BY	[illegible]
LETHAL WEAPONS	[illegible]
NOAH ALL STAR BALL	[illegible]
PITFIGHTER	[illegible]
POWERMONGER (WEAPON LORD ETC)	[illegible]
PUSH OVER	[illegible]
RACE DRIVER	[illegible]
R-TYPE III	[illegible]
SKULMAGGEDON	[illegible]
STREET FIGHTER 2	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
WARPEE	[illegible]
YB III	[illegible]

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	590 F
BATMAN RETURN	199,00
DRAGON BALL Z 2	399,00
ARKLAY	[illegible]
LIVES OF THE BRAVE	[illegible]
KING KANGEL	[illegible]
CASTLEVANIA IV	[illegible]
COMBATRIBES	[illegible]
CONTRA SPIRIT	[illegible]
DEAD DANCE	[illegible]
FINAL FIGHT 2	[illegible]
FLYMINGER	[illegible]
RAGNAROK SAN	[illegible]
BATTLE KAR	[illegible]
LUFIA + THE ORIGIN	[illegible]
LEMMINGS TOBOSHIA	[illegible]
LEMMINGS 2	[illegible]
LETHAL WEAPONS	[illegible]
PUSHING CAT	[illegible]
PUSHING CAT 2	[illegible]
SMASH TV	[illegible]
SUPER BOMBERMAN	[illegible]
STAR WARS	[illegible]
TINY TOON	[illegible]

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation+ Prise peritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ALIEN VS PREDATOR	390,00
ART OF FIGHTING	590,00
DRAGON BALL Z 3	TEL
EXHAUST HEAT 2	490,00
FAMILY TENNIS	490,00
FATAL FURY II	590,00
GOEMON FIGHT 3	TEL
HOKUTO NO KEN 7	TEL
JACKY CRUSH	299,00
JOE & MAC II	299,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	499,00
NEW TETRIS 2	590,00
POPULOUS II	490,00
POP N TWIN BEE	390,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	TEL
RUSHING BEAT SHURA	590,00
SENGOKU DENSYO	490,00
SKY MISSION	299,00
SONG MASTER	390,00
STRANGE SWORD (KIKIKAIKAI)	490,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	490,00
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390,00
SUPER TURRICAN	390,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
TURTLES IV	390,00
USA ICE HOCKEY	299,00
VALKEN (CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	490,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P 199 F

DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	249,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SPEEDY GONZALES	249,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHIS COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT 990 F

ADDAMS FAMILY 2	[illegible]
AERO THE ACROBAT	[illegible]
ALIEN 3	369,00
ALADDIN	449,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BOB	349,00
BULL VS BLAZERS	349,00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	469,00
DENIS LA MALICE	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGONS LAIR	349,00
F1 POLE POSITION	479,00
JIMMY CONNORS	419,00
JOHN MADDEN 94	489,00
JURASSIC PARK	469,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
POPULOUS	349,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOP	439,00
RUN SABER	469,00
SIM CITY	369,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER KICK OFF	349,00
T2 JUDGEMENT DAY	469,00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD LEAGUE BASKET BALL	389,00
WWF 2 ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

CAPT AMERICA THOR	[illegible]
EARTH & WORLD FIGHTER	[illegible]
F ZERO	[illegible]
LAMBORGHINI	[illegible]
MORTAL KOMBAT	[illegible]
MUTANTS	[illegible]
PILOT WINGS	[illegible]
STAR WING	[illegible]
SUPER BATTLE TYCE	[illegible]

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	295 F
JOYSTICK ARCADE PRO 5	349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	149 F
+ALIMENTATION SECTEUR POUR GAME-BOY	
ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SHIN	395 F
Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	299F
MANETTE ASCII	159F

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	**2290 F**
NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX	**2790F**
MANETTE	**490 F**
MEMORY CARD	**229 F**

ALFA MISSION II	690,00
ART OF FIGHTING	1290,00
BLUES JOURNEY	590,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00
FATAL FURY II	1290,00
FOOTBAL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	590,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
MUTATION NATION	990,00

NAM 1975	590,00
RIDING HERO	490,00
SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	590,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TOP PLAYER GOLF	490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1290,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROE II	1290,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II' CE 479 F

ADAMS FAMILY (EUR)	385 00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ALADDIN (EUR)	425,00	PINK PANTHER (USA)	449 00
ATOMIC GAMES (JAMES POND III) (EUR)	249 00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
ASTERIX (EUR)	365 00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299 00	PUSSY	495,00
BATTLE TOADS (JAP)	345,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	ROAD RASH II (EUR)	385 00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CHAKAN (USA)	299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	ROYAL RUMBLE	490,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425 00	SHINING FORCE (EUR)	425 00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
FATAL FURY (USA)	345,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425 00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425 00
FORMULA ONE (EUR)	385,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299 00
GAUNTLET 4	TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SUPER SMASH TV (USA)	299 00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295,00	TALE SPIN (USA)	299 00
GOC (EUR)	385 00	TAZMANIA (EUR)	299 00
GREEN DOG (EUR)	299 00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
HINSTARS HEROES	TEL	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
HUNTING (EUR)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
JOCK (USA)	425 00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385 00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	495,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	425,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
LAND STALKER (USA)	495,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
HOCKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	X MEN (EUR)	365,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOOL (EUR)	425,00
NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425 00		

MEGA PROMOS !

BLOCK OUT (JAP)	99,00	BUBSY	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00	STREET FIGHTER II'	479,00
ATHLETIC GAMES (JAP)	149,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	150,00
BATMAN RETURN (EUR)	99,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
BATTLE TOADS (USA)	199,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	MERCS (EUR)	149,00
CHAMPIONSHIP PROAM (USA)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
CHUCK ROCK (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
COOL SPOT (JAP)	199,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
DAVIS II (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SUBWORLD (USA)	199,00
DAVID ROBINS II ASSIETTE (JAP)	199,00	SONIC (JAP)	129,00
DINO CHUCK SPOT (JAP)	199,00	SONIC 2 (JAP)	199,00
DAEDEIN (JAP)	149,00	SUPER BALL 2	150,00
DIDICOUS (JAP)	199,00	STREET (JAP)	199,00
DJ INTERCEPTOR (JAP)	199,00	SUNSET RIDER	159,00
FLASH BACK (EUR)	349,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TINY BASEBALL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	199,00	TURRICAN (EUR)	199,00
HOMAS JONES (EUR)	199,00	UNIVERSAL LINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERTEX (EUR)	129,00
JOHN MADDEN (USA)	199,00	WONDER BOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00	ZERO WING (USA)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

AMIGA CD

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229 00
SLEEP WALKER	249,00	ZOOL	259 00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229 00

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5990 F PAL 6450 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395 00
IT'S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495 00
TOTAL ECLIPSE	495 00	NIGHT TRAP	495 00
MEGA RACE	TEL	20 TH CENTURY ALAMANAC	495,00
OCEANS BELOWS	TEL	SAN DIEGO ZOO	TEL
			TEL

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2	**1790 F**
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	**1990 F**

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	299 00	RAMNA 1/2	449 00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299,00
FINAL FIGHT	**299,00**	WONDER DOG	250,00
PRINCE OF PERSIA	250,00		

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	KRISS KROSS	419,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIGHANGER	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
DRACULA	495,00	MICROCOSM	495 00
DUNGEON MASTER	449,00	MONKEY ISLAND	449 00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SILPHEED	425 00
EUROPEAN RACERS	425,00	SPIDERMAN	385,00
HOOK	425,00	SEWER SHARK	495,00
INDIANA JONES	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449 00
INXS MUSIC VIDEO	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495 00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385 00	SILPHEED	TEL
FINAL FIGHT	385,00	THUNDER HAWK	TEL
JAGUAR XJ220	365,00	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385 00
SHERLOCK HOLMES	385,00	WWF RAGE IN THE CAGE	385 00
SONIC CD	425 00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal ..... Ville .....
Age ..... Télephone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs)
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ GAME BOY ☐
SUPER NES ☐ MEGA CD ☐ GAME GEAR ☐
SUPER FAMICOM ☐ NEO GEO ☐

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..... / ..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs Dans la limite des stocks disponibles

SHINING FORCE

DEUXIÈME PARTIE

MEGADRIVE

Nous allons attaquer la deuxième partie de la solution de Shining Force qui, exceptionnellement, va s'étaler sur trois numéros. Cela dans l'unique souci de vous offrir une aide de jeu aussi complète que possible.

On le supposait déjà, mais maintenant, cela ne fait plus aucun doute. Nous sommes définitivement entrés dans une nouvelle ère du jeu de rôle-aventure, aussi bien sur Sega que chez la concurrence. Shining Force est le premier jeu du genre officiellement commercialisé en France pour le plus grand plaisir de tous. Ce jeu a été conçu pour vous faire vivre une aventure aussi bien en tant que héros qu'en qualité de spectateur. Je m'explique. De temps à autres, votre périple sera interrompu par de petites séquences mettant en scène des protagonistes sur lesquels vous n'avez aucun contrôle. Ces courtes scènes vous informent alors qu'un événement majeur vient de se produire, et c'est à vous d'en tirer les conséquences.

Ce mois-ci, nous allons aborder les troisième, quatrième et cinquième chapitres sur les huit qui constituent le jeu. À l'inverse de la plupart des jeux de rôle-aventure, la progression de Shining Force n'est pas entrecoupée d'incessants combats. Les concepteurs ont préféré en réduire le nombre en les axant sur des notions plus proches du wargame que du jeu de rôle. Ainsi, les trois ou quatre combats par chapitre revêtent un aspect plus stratégique. Pour vous aider, tous les champs de bataille sur lesquels vous devrez en découdre illustrent le texte, fil conducteur de la phase aventure. Vous retrouverez également deux encadrés représentant tous les membres de votre groupe ainsi que chaque monstre avec ses caractéristiques propres.

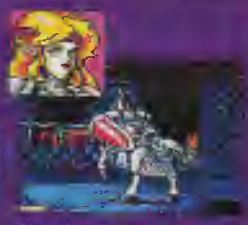
RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Votre équipée s'est engagée dans une course contre la montre face au destin, dans le but d'empêcher

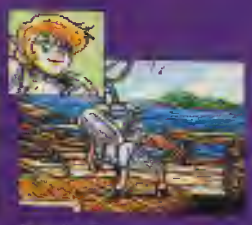
PERSONNAGES

Shining Force ne met pas en scène les péripéties d'un héros solitaire, mais celles d'un groupe d'aventuriers. En cours de partie, de nombreuses recrues se joindront à vous, mais votre groupe ne pourra en aucun cas excéder douze membres actifs. Dès lors que vous dépasserez ce nombre, vous pourrez alterner la composition de votre équipe en effectuant une petite visite à votre quartier général entre chaque combat. On retrouve également une notion de niveaux d'expérience et lorsqu'un héros atteint le niveau dix, celui-ci peut alors bénéficier d'une promotion. Également disponible à votre quartier général, cette option offre à votre héros la maîtrise d'armes et d'armures plus efficaces.

Le héros.


Max, chevalier.

Nelle, chevalier.


Ken, chevalier.

Kiwi, soldat.

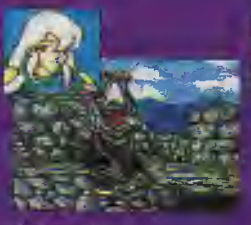
Tao, soldat.

Arthur, chevalier.

Luke, guerrier.

Luke, guerrier.

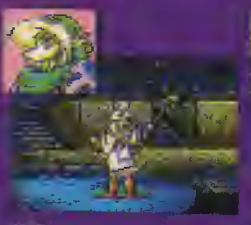
Gantz, pilote.

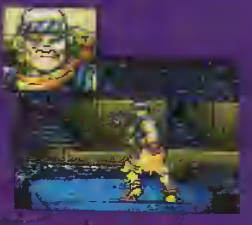

Anri, magicienne.

Tao, magicienne.

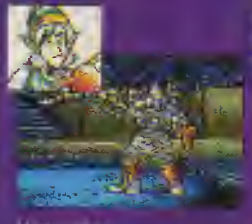
Chemin, médecin.

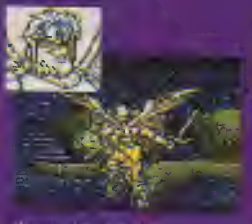
Lowe, médecin.

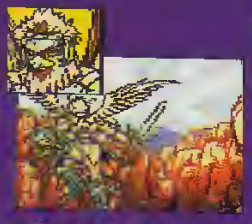

Mae, vicaire.

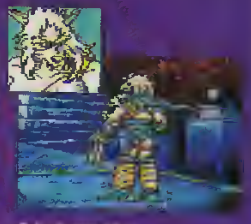

Gong, moine.

Ulrik, archer.


Hans, archer.


Aron, chevalier ailé.

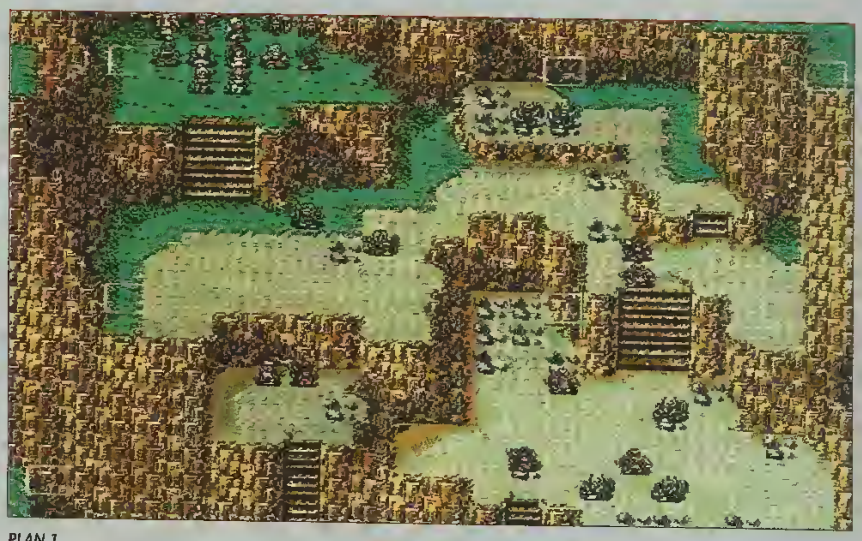

Pierre, chevalier ailé.


Zylo, homme-bête.

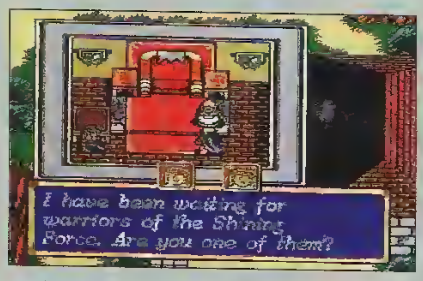
l'accomplissement d'une prophétie vieille de mille ans. Les Anciens ont banni de votre plan d'existence une divinité maléfique qui a juré alors de revenir dix siècles plus tard. Le temps a passé et les signes avant-coureurs du retour prochain de ce dieu sont déja visibles. Le Dragon noir possède deux alliés en la personne du roi de Runefaust et de Dark Sol, un être maléfique dont la noirceur d'âme est indescriptible. En quête des précieuses clés permettant le retour de cette entité maléfique, votre groupe livre une guérilla acharnée contre les armées de Runefaust. Mais il faut bien reconnaître que le résultat tournait jusqu'à présent souvent en faveur de vos ennemis—hélas ! Voyons maintenant d'un peu plus près ce que le destin réserve à la Force lumineuse.

CHAPITRE III : L'ARME SECRÈTE DE RUNEFAUST

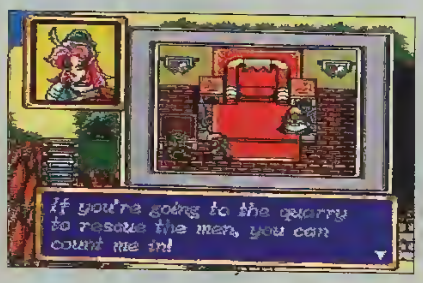
Pour respecter la tradition, les armées de Runefaust vous ont encore une fois devancé. En effet, en arrivant à Bustoke, votre groupe réalise au premier coup d'œil qu'il n'y a que des femmes, des enfants et des vieillards. Une rapide enquête vous apprendra que tous les hommes ont été déportés dans les carrières de Bustoke pour servir de main-d'œuvre. La Force lumineuse, va devoir intervenir à nouveau, d'autant plus que les hommes de Runefaust sont à la recherche d'une arme secrète en mesure de briser définitivement toute velléité de rébellion. Mais avant d'investir la carrière, rendez visite à la femme du seigneur de Bustoke. Cette dernière vous demandera officiellement d'intervenir et sa fille se joindra à vous. Archer de profession, elle semble être bien plus efficace que Hans en combat. À Bustoke réside également un alchimiste qui soigne actuellement un loup-garou. Il vous demandera de lui rapporter une pierre de lune de la carrière, seul remède susceptible de guérir son patient. Il va maintenant être temps de donner l'assaut aux forces de Runefaust (voir plan 1 et tableau 1). Vous faites irruption dans la carrière, au moment même où les hommes de Runefaust mettent la main sur le Laser eye. Malgré votre tentative pour les arrêter, ils parviendront tout de même à prendre la fuite avec leur arme de destruction, non sans vous opposer une farouche résistance. À l'issue du combat, vous trouverez la pierre de lune réclamée par l'alchimiste. Vous rejoignez Bustoke alors que les hommes reconnaissants réintègrent leurs foyers. Retournez voir l'alchimiste qui va enfin pouvoir soigner définitivement le loup-garou. À votre grande surprise, il ne s'agit pas



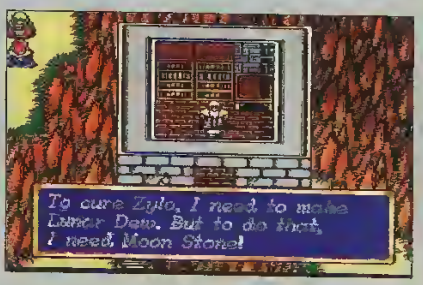
PLAN 1.



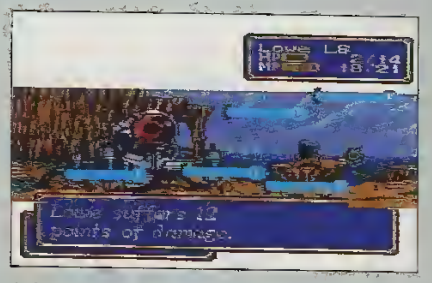
En répondant par l'affirmative, la femme du seigneur de Bustoke vous demandera de libérer les homme.



Diane se joint au groupe en mettant ses talents d'archer à votre service

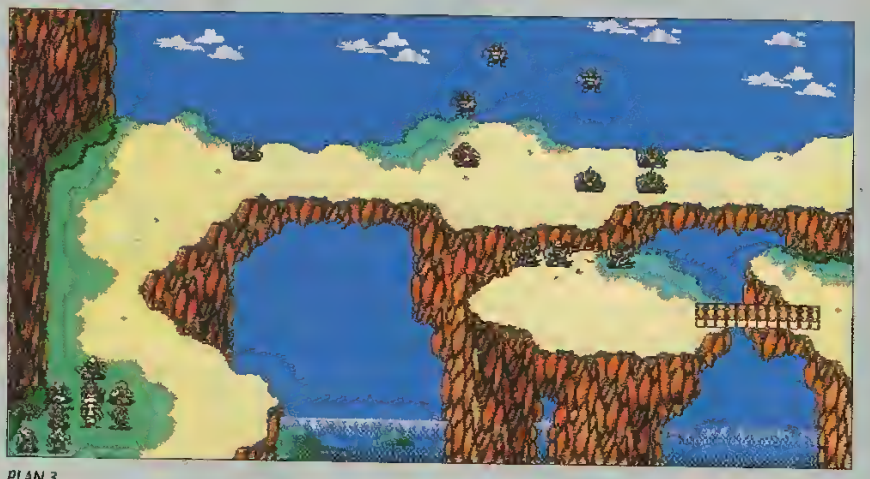


L'alchimiste vous demande de lui rapporter une pierre de lune des carrières.

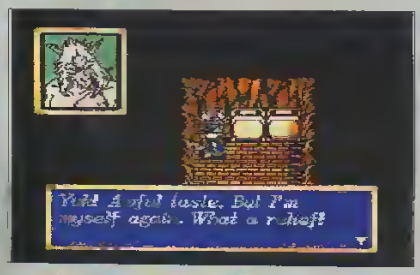


Le laser en action. .

À l'issue du combat où l'ennemi disposait du laser, vous apprenez que c'est un certain général Elliatt qui va maintenant s'accuper de votre cas.



PLAN 3.



Une fois guéri, l'homme-loup se joint lui aussi à la Force lumineuse

d'un lycanthrope, mais d'un homme-loup à temps complet. Guéri de la maladie qui le rongeait, Zylo se joindra au groupe. Vous savez que l'adversaire possède désormais un atout décisif sur votre groupe. Le temps que le laser soit opérationnel, vous êtes en droit de penser que les troupes de Runefaust vous laisseront en paix un moment. Ce n'est malheureusement pas le cas. En quittant Bustoke, un nouvel affrontement avec vos adversaires va avoir lieu (voir plan 2 et tableau 2). Tout laisse à penser que ce détachement est simplement là pour vous faire perdre du temps. Un temps précieux mis à profit pour retaper le laser. Vous devriez vous débarrasser de ce détachement sans rencontrer de problème ; peu ou pratiquement pas de magie, deux archers, enfin rien de vraiment insurmontable. Une fois le pont gardé par le détachement franchi, votre équipée va s'engager dans une zone montagneuse propice à l'embuscade. Tout en longueur, ce champ de bataille est idéal pour utiliser le laser. C'est donc ici que va se dérouler le prochain combat (voir plan 3 et tableau 3). Avant tout, une courte scène a lieu du côté de l'ennemi. Un chevalier dissident est poussé dans le précipice par ses anciens compagnons d'armes, à titre d'exemple, puis le combat s'engage. Une fois encore, vos adversaires ne disposent que de peu de magie, mais il y a ce fameux laser. Cette arme redoutable nécessite un délai de visée et de mise à feu. Il ne tire que tous les cinq tours de combat mais dévaste tout sur sa ligne de feu, ennemis comme alliés. Les dommages que cause cette arme sont phénoménaux ; rares seront vos compagnons d'armes qui résisteront au premier tir et, si vous lui laissez l'opportunité de viser une deuxième fois, tous les survivants seront décimés. La solution consiste à se la jouer « Fort Alamo ». Écourtez les premiers accrochages à coups de magie et avancez autant que faire se peut. À l'issue de ce combat, Vankar, le chevalier dissident, parvient à regagner le sommet du plateau et se joint à vous. Le chemin vers Pao est enfin dégagé.

TABLEAU 1 : LES CARRIÈRES DE BUSTOKE

Monstres	Points de vie	Points de magie
1 homme-lézard	20	
6 squelettes	15	
4 prêtres noirs	16	25
2 magiciens noirs	14	26
1 maître mage	22	32
2 elfes noirs	16	

TABLEAU 2 : LA SORTIE DE BUSTOKE

Monstres	Points de vie	Points de magie
5 squelettes	15	
2 elfes noirs	16	
2 hommes-lézards	20	
2 prêtres noirs	16	25
1 chevaliers pégases	18	

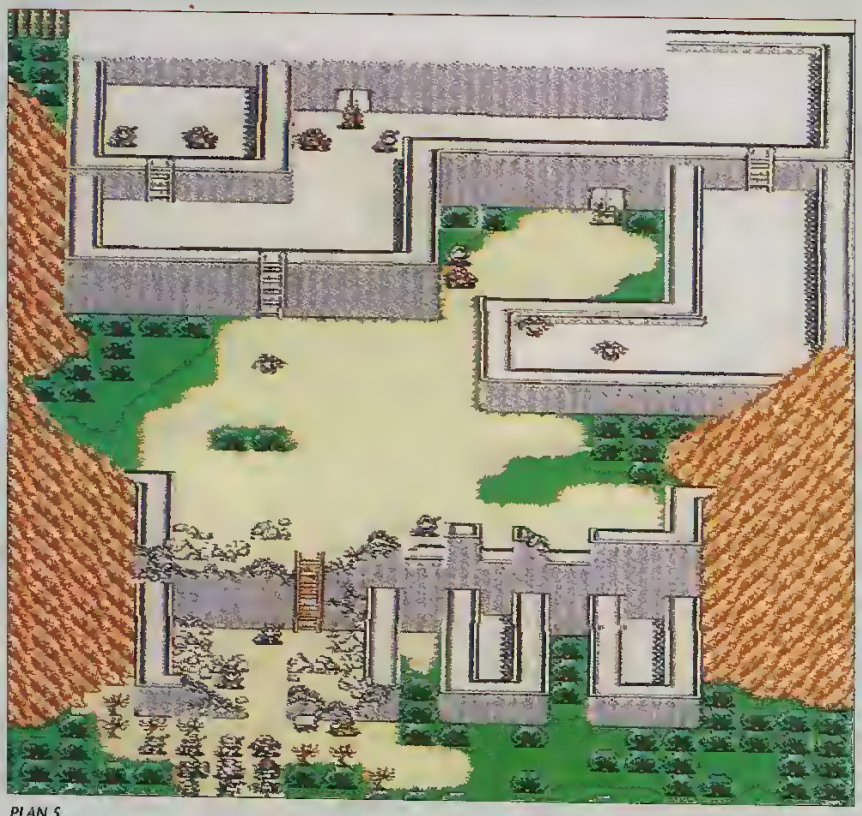
TABLEAU 3 : L'ARME SECRÈTE

Monstres	Points de vie	Points de magie
5 hommes-lézards	20	
2 prêtres noirs	16	25
3 chevaliers pégases	18	
3 elfes noirs	16	
2 chevaliers d'argent	16	
1 Laser eye	30	

PLAN 2

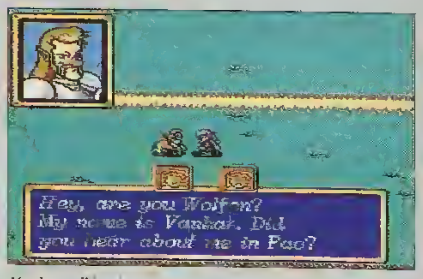
Un chevalier se rebelle contre l'autorité de Lord Kane. Il est aussitôt exécuté, pour l'exemple.

CHAPITRE IV : LA GRANDE FORTERESSE DE BALBAZAK

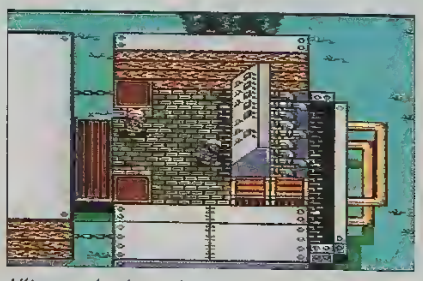


PLAN 5.

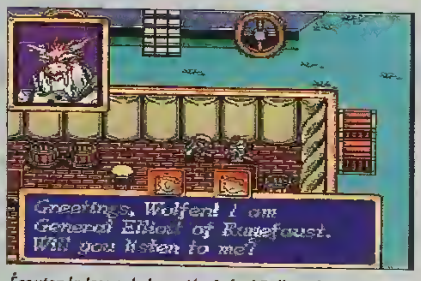
Le groupe arrive sain et sauf à Pao. En fait de ville, Pao est un camp mobile de nomades constitué de multiples caravanes. C'est dans ce secteur de plaine que se regroupe l'armée de Runefaust commandée par le général Elliott. Ce militaire est un exemple parfait du sens de la loyauté poussé à l'extrême. Il vous attend d'ailleurs dans l'une des caravanes afin d'avoir avec vous un petit entretien des plus enrichissants. Celui-ci vous explique qu'il est l'un des fidèles sujets du roi Ramladu, seigneur de Runefaust. Elliott hait Dark Sol, mais ce dernier a convaincu le roi Ramladu de se lancer dans la quête de l'héritage des Anciens. Ayant prêté serment d'allégeance à son roi, il vous quitte en vous annonçant que votre prochaine rencontre aura lieu sur le champ de bataille. Vous aurez également un entretien avec la reine des nomades, à l'issue duquel la caravane reprendra sa route. Il ne reste plus que les traces du campement quand un chevalier répondant au nom de Pelle se joindra à vous. En partant, vous devrez affronter les troupes du général Elliott (voir plan 4 et tableau 4). Quel dommage de devoir combattre un homme aussi loyal qu'Elliott... Mais « À la guerre comme à la guerre ! » dit un adage d'un autre monde. Lorsque vous le terrasserez, ses dernières paroles seront une prière pour que vous rameniez son roi à de meilleures intentions et, surtout, que vous veniez à bout de Dark Sol. Après cette victoire au goût amer, vous rejoindrez enfin le nouveau camp de la caravane. Depuis, il y a du neuf. On apprend qu'un certain Earnest est parti, seul, à l'assaut de la forteresse de Balbazak. Vous rencontrerez également Guntz, le robot finalement mis au point par le savant de Rindo. Ce dernier se joindra à vous, mais un conseil, ne vous embarrassez pas de lui, il est vraiment peu convaincant au combat. Votre équipe sera renforcée par un nouveau magicien. Alors que vous vous apprêtiez à



Vankar adhère à votre cause.



L'étrange mécanisme qui tracte le village mobile de Pao.



Écoutez la leçon de loyauté général Balbazak.

PLAN 4.

Avant le combat, Elliott vous rappelle son allégeance au roi Ramladu

vendre l'œuf de domingo, celui-ci éclôs. L'étrange créature qui en sort est pratiquement invulnérable aux armes ordinaires et se joindra au groupe. Seule la magie est efficace contre elle. Bourrée de points de vie, c'est un très bon élément à placer en première ligne. Il va maintenant être temps de

Le général a un sens tactique et stratégique développé.

TABLEAU 4 : LES PLAINES DE PAO

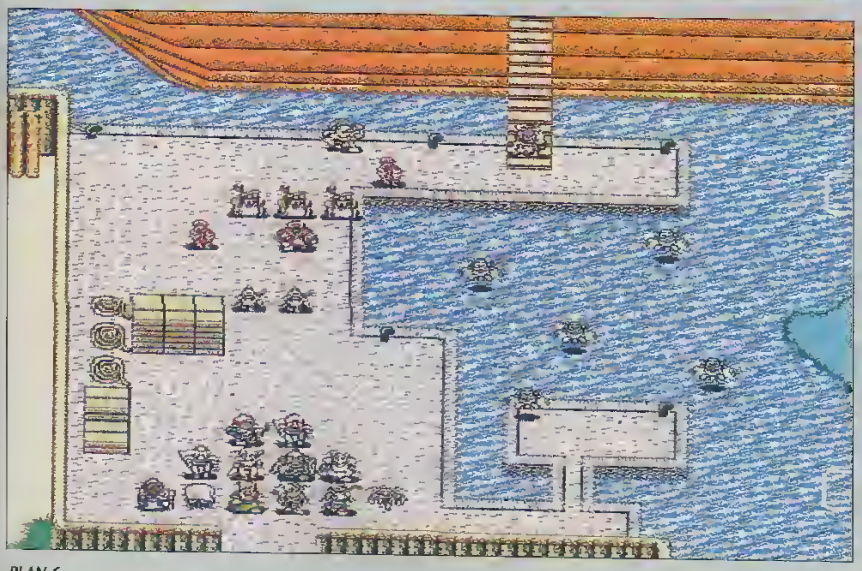
Monstres	Points de vie	Points de magie
5 hommes-lézard	20	
3 prêtres noirs	16	25
4 chevaliers pégases	18	
1 pièce d'artillerie	14	
4 chevaliers d'argent	16	
Général Elliott	60	régénération

TABLEAU 5 : À L'ASSAUT DE LA FORTERESSE

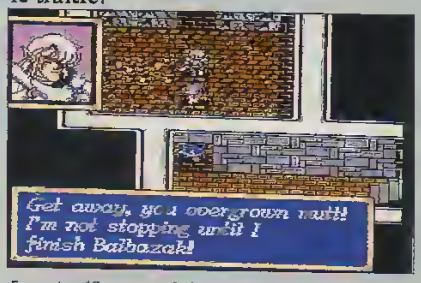
Monstres	Points de vie	Points de magie
6 chevaliers d'argent	16	
2 chiens de l'enfer	19	souffle de feu
3 chevaliers pégase	18	
3 prêtres noirs	16	25
1 pièce d'artillerie	14	

TABLEAU 6 : LA BATAILLE D'URANBATOL

Monstres	Points de vie	Points de magie
5 chauves-souris des mers	22	
2 chevaliers d'argent	16	
1 prêtre noir	16	25
2 chiens de l'enfer	19	souffle de feu
3 pièces d'artillerie	14	
1 poupée maléfique	14	15
Balbazak	65	régénération


PLAN 6.

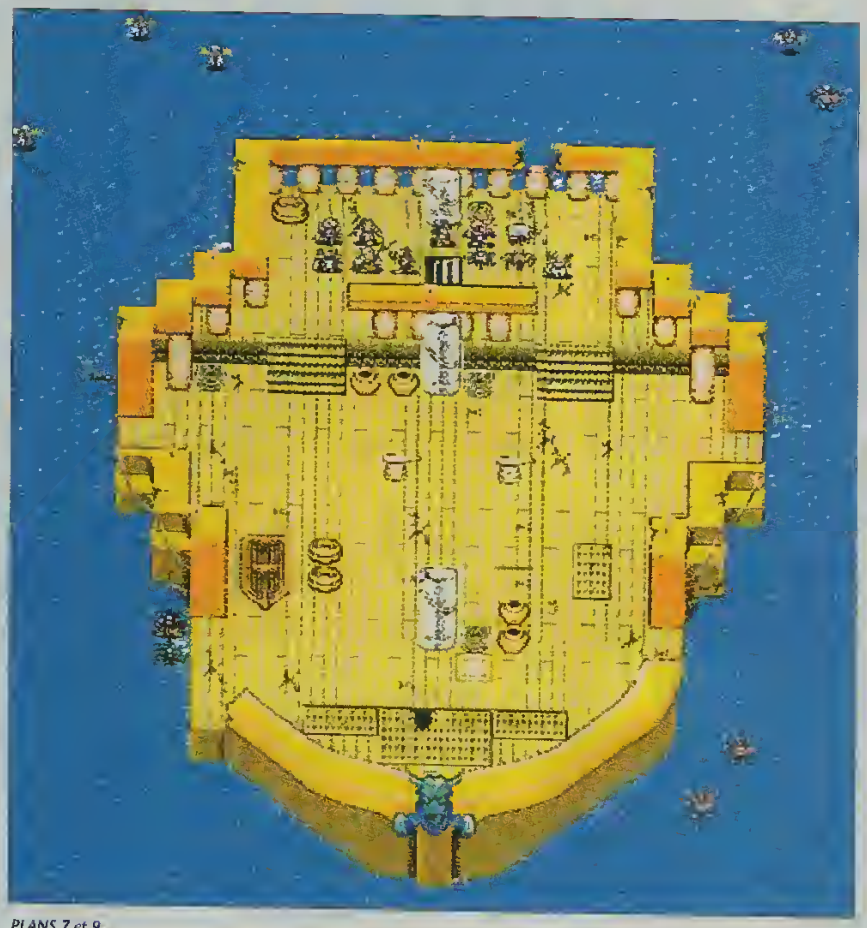
prendre le chemin de la forteresse de Balbazak, ultime étape avant le dernier port du continent (voir plan 5 et tableau 5). Sur ce nouveau champ de bataille, votre objectif est d'atteindre la porte la mieux défendue. Lorsque vous entrerez dans la forteresse, vous découvrirez Earnest agonisant. Après quelques soins, il sera en état de rejoindre votre groupe qui commence à prendre une allure de véritable armée. Vous arriverez finalement à Uranbatol, occupée par l'armée de Runefaust; les chevaliers ennemis errant dans les villes n'oseront pas engager le combat mais vous préviendront que Balbazak en personne vous attend sur le quai. C'est votre dernière chance d'obtenir un bateau, il va donc falloir vous en emparer en livrant une nouvelle bataille. Non seulement Balbazak est bien entouré, mais il se régénère à chaque combat. Au terme de cet affrontement pour le moins épique, Balbazak vaincu vous implorera d'épargner sa vie en échange d'un bateau. En faisant preuve de compassion, Dark Sol en personne se manifestera et, furieux d'avoir été ainsi trahi, invoquera la foudre pour punir le traître.



Earnest, méfiant, est prêt à vous sauter à la gorge avant de s'allier à vous.

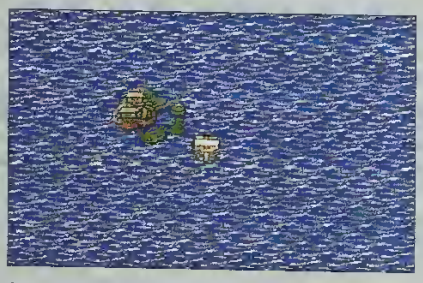
Balbazak vous implore de l'épargner en échange d'un bateau

CHAPITRE V : AU SEUIL DU SANCTUAIRE CACHÉ



PLANS 7 et 9.

Après votre victoire sur les troupes de Balbazak, vous pourrez alors vous emparer du bateau personnel du vaincu. Au moment de l'embarquement, rien ne semblera pouvoir troubler la quiétude d'une croisière qui s'annonce sous les meilleurs auspices. C'est sans compter sur la perfidie de Dark Sol qui a également rallié à sa cause les créatures aquatiques. Votre premier combat se produira sur le pont du bateau alors que vous venez de gagner la haute mer (voir plan 7 et tableau 7). Le bateau est encerclé de toutes parts et, comme dans les autres combats,

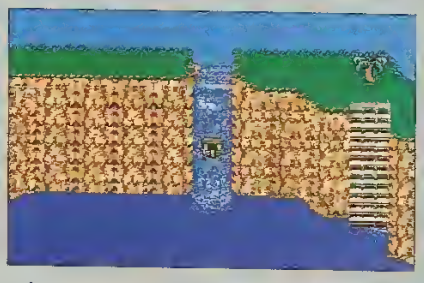


Vous pourrez réparer le navire sur l'île de Waral.

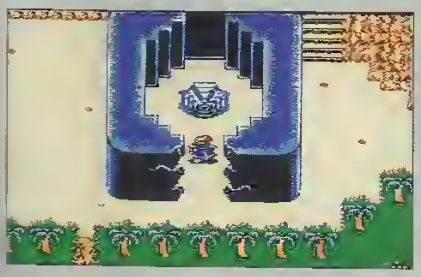
La croisière tourne au cauchemar. Le bateau est attaqué par des monstres marins.

vous pourrez battre en retraite en amenant votre leader sur l'escalier menant à l'intérieur du navire. Le château arrière abrite un quartier général et une chapelle desquels vous pourrez effectuer les mêmes manipulations qu'en ville. À l'issue de ce combat, une sirène se manifestera pour vous remercier d'avoir débarrassé son peuple des sbires de Dark Sol. Elle vous invitera alors à venir réparer les dégâts subits par le navire sur l'île de Waral. Sur cette île, des humains vivent en harmonie avec le peuple des sirènes, mais d'étranges événements se sont récemment produits. On apprend que le prêtre s'est rendu seul sur la barrière de corail, et qu'il n'en est jamais revenu. Waral étant construite aussi bien sur terre que sur le lagon, vous devez impérativement trouver une barque. Et ce n'est qu'après avoir rendu visite à l'armurier que vous pourrez vous rendre sur la barrière de corail voir ce qu'il est advenu du prêtre. Ce dernier s'est tout simplement installé à l'écart des autres, sans avertir quinconque. Il vous apprend l'existence de Métapha, la terre mythique des Anciens, et qu'il a noté une sensible recrudescence de l'activité des monstres dans les parages. Votre arrivée a déclenché l'assèchement du lagon, vous permettant ainsi d'accéder à un lieu bizarre où se déroule une invocation maléfique. Il s'agit bien sûr de créatures inféodées à Dark Sol. Un nouveau combat va s'engager (voir plan 8 et tableau 8). Vous devez à tout prix empêcher vos ennemis d'atteindre Métapha. Après les avoir vaincus, une voix que vous identifierez comme celle de la Piscine des Anciens vous fera d'importantes révélations. C'est la sirène qui vous a attiré ici et, comme vous avez pu le constater, le chemin menant à Métapha a été obstrué par un effondrement. Cependant il en existe un autre qui part de la ville de Prompt. « Pour libérer le Dragon noir,

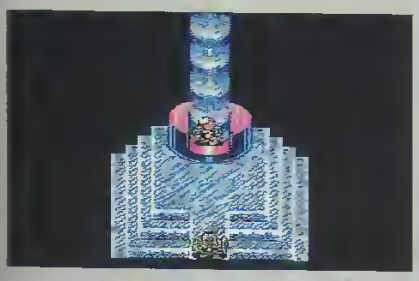
Une fois ces bouées franchies.



. le courrant vous emportera dans le lagon



L'assèchement du lagon révèlera une entrée mystérieuse



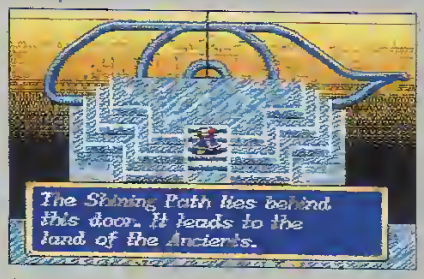
Dans ce lieu étrange se déroule une cérémonie d'invocation.

TABLEAU 7 : LA CROISIÈRE		
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie*
3 chauves-souris des mers	22	
3 conques géantes	21	poison
2 crustacés géants	25	
3 chevaliers pégases	18	

TABLEAU 8 : LA BARRIÈRE DE CORAIL		
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie*
4 chauves-souris des mers	22	
5 squelettes	15	
1 maître mage	22	32
5 chiens de l'enfer	19	souffle
3 vers géants	17	

TABLEAU 9 : UNE DRAMATIQUE FIN DE TRAVERSÉE		
Monstres	*Points de vie*	*Points de magie*
6 conques géantes	21	poison
3 chauves-souris des mers	22	
2 chevaliers pégase	18	
1 gargouille	18	20
renforts	-	-
2 chauves-souris des mers	22	
3 crustacés géants	25	

continue la voix, deux choses sont requises : la clé, ainsi que le manuel expliquant la procédure à suivre pour briser les scellés de la porte des Anciens. » Ce manuel est dissimulé quelque part à Dragonia. Il ne vous reste qu'à faire vos adieux aux habitants de Waral, non sans avoir effectué vos derniers achats chez l'armurier. Vous connaissez à présent votre prochaine destination, donc cap sur la ville de Prompt. Malheureusement votre traversée va encore être interrompue par une rencontre inopportune avec un nouveau détachement de monstres marins. Attention, cette unité est composée de monstres meilleurs combattants et, de plus, ils bénéficieront de renforts au cours du combat (voir plan 7 et tableau 9). Lorsque le dernier monstre aura expiré, vous réaliserez avec horreur que le gouvernail a été endommagé. Dans l'impossibilité de diriger votre bateau, vous allez devoir dériver au gré des caprices du courant. Les flots seront-ils cléments avec les naufragés ? Vous le saurez le mois prochain. ■



Vous êtes dans l'impossibilité d'ouvrir le seuil du Chemin lumineux.

Pour service rendu à Waral, le roi vous épargnera le million de pièces d'or requis pour les réparations du navire.

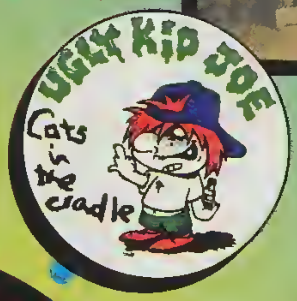
PLAN 8.

Wolfen

Pour Noël demande à tes parents de t'abonner

LE CADEAU DU MOIS

Les 50 premières réponses recevront un CD single Ugly Kid Joe,



les suivantes : un Magnet Ugly Kid Joe

phonogram

Offre valable jusqu'au 5 janvier 1994, le cachet de la poste faisant foi

Bon de commande à renvoyer à :
Player One BP 4
60700 SACY-LE-GRAND

ET BÉNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE :

1 / Player One directement chez toi pendant un an (11 numéros).
2 / 28 F d'économie, soit un numéro gratuit.
3 / La garantie du tarif pendant un an.
4/ Le cadeau du mois

Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines

OUI !

JE M'ABONNE DES AUJOURD HUI À PLAYER ONE
LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

☐ JE RECEVRAI LES 11 PROCHAINS NUMÉROS ET MON CADEAU* POUR 280F AU LIEU DE 308F.

☐ JE PROFITE DE L'OFFRE SPECIALE NOEL : JE RECEVRAI LES 11 PROCHAINS NUMÉROS, MON CADEAU* ET LA MONTRE POUR 395F AU LIEU DE 507F.

JE JOINS MON CHÈQUE DE ..... À L'ORDRE DE M.S.E.

NOM : .....
PRÉNOM : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
DATE DE NAISSANCE : .....
CONSOLE(S) : .....
SIGNATURE OBLIGATOIRE (DES PARENTS POUR LES MINEURS) :

* tarif pour la France métropolitaine, tarif DOM TOM et étranger : 379 F

La Montre Sonic + L'abonnement à Player One

395F* au lieu de 507F soit 112F d'économie

Garantie 1 an.
Etanche à 3 ATM (30 mètres)
Fabrication française

Tarif pour la France métropolitaine
Tarif DOM-TOM et étranger : 480F

RÉSULTATS DU CONCOURS DENIS LA MALICE PARU DANS LE PLAYER ONE N° 35

1er prix : 1 VTT + 1 jeu Super James Pond + 1 T-Shirt + 1 frisbee.
TELO Paulin de Bagneux

Du 2e au 10e prix : 1 jeu Super James Pond + 1 T-Shirt + 1 frisbee.
DURQUETY Jean de Levallois, HUET Sébastien de Lochalo, CARPENTIER André de Chavignon, MARCHAL Jonathan de Paris, HOFFMANN Franck de Vignory, ULLMER Marc de Paris, GIROD Franck de Cluses, LEGROS Nieto Kristine de Reims, GRILOT François de Genève.

Du 11e au 25e prix 1 T-Shirt + 1 frisbee.
DENIS Patrice de Mareuil-Meaux, ORESTE Maryvonne de Langres, BAUMENT Sylvie de Bonntage, DE FARIA Brigitte de St-Memmies, PORTIER Géraldine de Bourg-en-Bresse, ARSENE Benjamin de Bobigny, BOUDOT Rose de Dole, BOUR Mathieu de Vahl, PERRON Christian de Clichy, TANGUY Brigitte de Melrand, FAVRET Fernande de Vauvilliers, VERDURAND Agnès de Neuilly, POIDEVIN Xavier de Brece, POEY-LAFRANCE Pierre de Versailles, BRACICHOWICZ Grégory de Berneuil.

Du 26e au 50e prix : 1 frisbee.
MESSONNIER Martine de Maclas, SABCHEZ J.-Marie de Toulouse, LERAY René de Guichen, GUILLOTEAU Laurent de Salignac, PESENTI Stéphane de Viviers, BLOCKLET Alain de Chelles, HENRY Michel de Rethel, GASTOU Jacqueline de Claira, GERARD Benjamin de Damvilliers LUOWING Alexandre de Montier, LETOURNEL Alexis du Grand-Quevilly, RAYNAL Alain de Castelnau, JAMS Jonathan du Fayet, CARLIER Gérard de Pas-en-Artois, VIDREQUIN Béatrice de Ferrière-la-Grande, LAIGLE Xavier de Sarcelle, THOMAS Madi de Saugues, QUINTIN J.-Louis de Rouen, PICART J.-François de Taule, SAILLOUR Jacqueline de Landerneau, ROUCOUX Jocelyne de Vallauris, KIES Patricia de Rombas, OGEZ Sylviane de Tournehem, LESNE J.-Claude de Morsang, FAURE Didier de St-Michel-de-Vayrac.

RESULTATS DU CONCOURS BUBSY PARU DANS LE PLAYER ONE N°35

1er prix : 1 week-end à EURO DISNEY pour 3 personnes.
FERNANDES Colman de Plaisir.

Du 2e au 11e prix : 1 jeu BUBSY sur Megadrive.
BASLEX David de Montville, MORLET Anna Claude d Angers, MAUSSE Méderic d Ablis, BONO Alain de Marseille, GINARD Patrice de Montluçon, BASCONO Stéphane de Fontaine, ROGUE Christian de Lagny, RICHARD J.-Baptiste de Fontvieille, ADOUN J.-Gérard d'Antony, THIEBAUD Laurent de Bavilliers

Du 12e au 25e prix : 1 casquette, 1 bonnet, 1 T-Shirt ou 1 tasse,
SIBALS Jérôme de Mondeville, SIBLAS Cyril de Mondeville, CARTESSE, J.-Louis de St-Denis, TORPISI Marc de Charleval, BOISSEL Julien de Petros-Guirec RODRIGUES Mario de Gauchy, MOUILLARD François de Fressenville, MIL Mathieu de Montpellier, MECHAIN Florent de Mennecy, DUONG Frédéric de Noisiel, ROCHES Olivier de Wasquehal, LECOMTE Laurent de Houilles, PREVOST Françoise de Houilles, CARTIGNY Valérie de Houilles

du 26e au 126e prix : 1 pin's Bubsy.
LECOMTE Claude de Houilles, CAMIADE Florian de Soustons, CHADAL Patrick du Perreux, RAMAT Sylvie de Lagny, MAIER Delphine de Toulon, CIANCIMINO Monique de Salon-de-Provence, ALLES J.-Michel de Salon-de-Provence, REVEL Philippe de Belfort, FRETIN Jonathan de Roubaix, HABIB Albert de Bondy, BARBOSA Paul de Thiais, URBE Christophe d'Ivry-sur-Seine, ROSE Antoine de Reims, BEER Gabel Philippe d Etampes, CHIRON Jérôme d'Herblain, DUFOUR Aurelien de St-Pierre-du-Perray, BARE Marylis de Montélimar, GILLES Matthieu de Villefranche-de-Rouergue, CARLIER Alain de Belgique, SALOMON Rémi de Luzarches DANGLETERRE Guillaume de St-Quentin, GENTE Dominique de St-Quentin SAVESTRE Thierry d'Orléans, DERVILLERS Laurent de Ronchin, LEUZY Nathalie de Fourchambault, ADAM Andy de Chelles MARCHAIS Mickael de Vihiers, SADI Moise de Rambervilliers, WATRINS David de Beaune MAGGI Alexandre de Strasbourg, MARROT Sébastien de Lattes RUSAK Nicolas de Wassy, HEYSCK Jérémy de Denain, SARI Mickael de Montreuil, DELALANDE Guillaume du Passage, CHAPELIER Marcel de Jouet, DUBOIS Dominique de Nevers, CHAPELIER Dominique de Guerche, DARON David de Nevers, BOURGEOIS Charles de Belgique, FREGERE Guillaume de Puteaux, FOCHESATO Yvan de Suisse, SCHNEPF Denis de Kembs. FOSSE Laurent d'Annonay, THIMONIER Laurent de Charroux MARCHE Fabien de La Capelle, BLUTEAU Nicolas de Barbezieu, LECOMTE Yvonne du Breil, ESEUDIE J.-Baptiste d'Aix, ZVER Fabien de Paris, HEINEMANN Yoann d'Allemagne-en-Provence, TISSERANT Antony de Charmes, POIREE Mickael de Crépy, DARONNAT Lionel de Dun, JEKIELER Jean de Belgique, LEROUX Willy de Déols, MARESCAUX Cathy de Marcq, FOUGERES Yannick de St-Hippolyte, BRUYNDONCX Anne de Belgique, BEITZ Alain de Strasbourg, HOUETTE Patrick de Breil, MILON Mickael de Pontault-Combault, ANORIS Christophe de Sollies, HOLGADO Christopher de Chatellerault, CABAU Matthieu de Paris, NIVET Alexis de Montlouis, REYNOUD Joël de Sceaux, JANIAK Alexis de Fournes, NICOLAS M.-Laure de Guilers, AUMONT Françoise de La Rochelle, TERRIEN Nicolas de Parthenay, SAULAGNAT Alexandra de Duclair, GEROME Aurélien de Dompaire, VELCKER Florian de Dompaire, AUGER Nicolas d arcachon, JOLY Anthony de Lamorlaye, GIRAUD Maryline de Valpuiseaux, CERF Olivier de Savigny, CARILHO Joel de Paris, RANJON Philippe de Bouyon, MOELLIC Michel de Montesson, CHANZY David de Creutzwald, BAILLE André de Paris, HUBERT Nicolas de Villemonble, CABAU Matthieu de Paris, MAGIERA Stéphane de Feignies, GILMAS Raphaël de Paris, MAGNIFICAT Nicolas de Montceau, FLOCH Benoit de Sibiril, GOUBEREAU Pascal de Rueil-Malmaison, COUDANNE Pierre de Labouheyre, DEBYSER Thomas de Seclin, COJEAN Florence de Paris, BLOQUE François d'Albi, MAILLOT J.-Marc de Montpellier, VIDAL Stéphane de Chambourcy, CAMEIRAO Matthieu de Plaisir, COLINOS Nicolas de Paris, NEVEU Jérémy d'Élancourt

STALLONE DESTROYE TOUT

Nous n'en pouvons plus d'attendre *Demolition Man*, le nouveau film de Sylvester Stallone ! En effet, ce mastodonte de cinquante millions de dollars promet d'être un nouveau monument du cinéma de science-action, votre genre préféré ! *Demolition Man* vient de tétaniser les spectateurs Ricains. Son arrivée en France est prévue pour février, mais il est déjà dans *Player* !

Nous vous l'avions annoncé : écœuré par l'échec de ses comédies, Stallone est revenu au genre qui fit sa gloire : le film d'action ! À la manière du héros de *Cliffhanger*, Sly s'est lancé à l'escalade des plus hautes cimes, celles du box-office ! Et le second épisode de ce grand retour s'appelle *Demolition Man* !

Los Angeles, 1996. L'ennemi public n° 1, Simon Phoenix (Wesley Snipes, actuellement à l'affiche de *Soleil levant*), retient en otages trente malheureux dans un building.

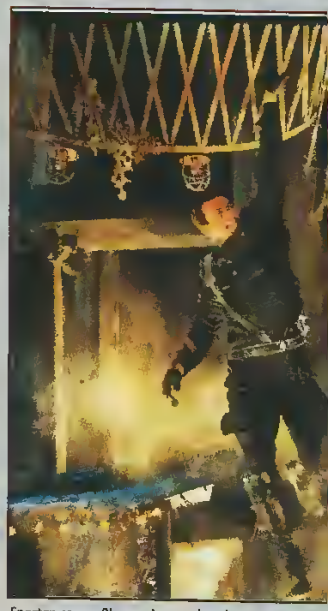
CRYOGÉNIE

Face au criminel psychopathe, la police envoie le sergent John Spartan (Sly !), surnommé « Demolition Man » (pas besoin de traduction !) à cause de ses méthodes ultra-radicales. Il devra neutraliser le maniaque sanguinaire. L'affrontement Phoenix/Spartan tourne au drame : les trente otages restent sur le carreau ! Rescapé, Phoenix fait porter la responsabilité de la boucherie à Spartan, qui est condamné et subit le même sort que son adversaire : la cryogénisation criminelle dans un « cryopénitencier » !

SAN ANGELES

2032. Vingt ans après le monstrueux tremblement de terre qui a pulvérisé la Californie, les agglomérations de LA, Santa Barbara et San Diego ont fusionné pour accoucher d'une mégapole : San Angeles ! Le crime est banni de ce monde nouveau. La philosophie aseptisée qui règne proscrit même les gros mots et les câlins ! Tout un arsenal high-tech est mis au service de l'ordre, qui règne.

Que cache cette société « idéale » ? Cet équilibre quelque peu troublant est brisé lorsque la justice « réveille » Phoenix de son sommeil éternel pour l'entendre. Le tueur venu du passé n'a que faire de cette

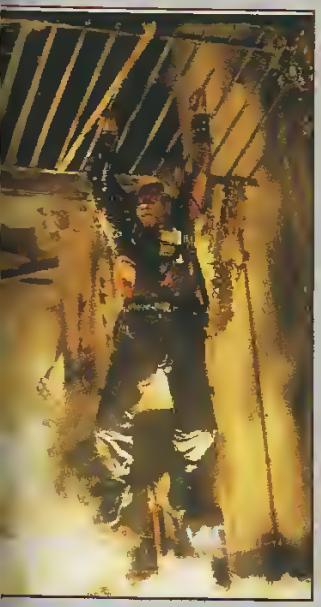


Spartan course Phoenix jusque dans les souterrains de San Angeles !

Bebé fait dodo. Tant mieux !

« Eh, Sly ! tu te les cailles pas ? »

ANS « DEMOLITION MAN » !



proposition de liberté conditionnelle. Les décennies passées en taule n'ont pas éliminé les pulsions du *killer !* Et, Phoenix se fait une joie de reprendre son œuvre de destruction. Désemparées devant cet incontrôlable expert ès crimes, les forces de l'ordre vont devoir réactiver un flic venu du même monde que celui de la brute : l'ami Spartan, bien sûr ! C'est le début d'une chasse à l'homme bestiale, au cours de laquelle les deux super-ennemis vont s'abattre sauvagement sur ce *brave new world !* Le pire, c'est que Spartan est perçu par ses nouveaux collègues keufs comme un barbare, dont chaque geste enfreint le code de moralité de San Angeles ! C'est pas de la tragédie, ça !

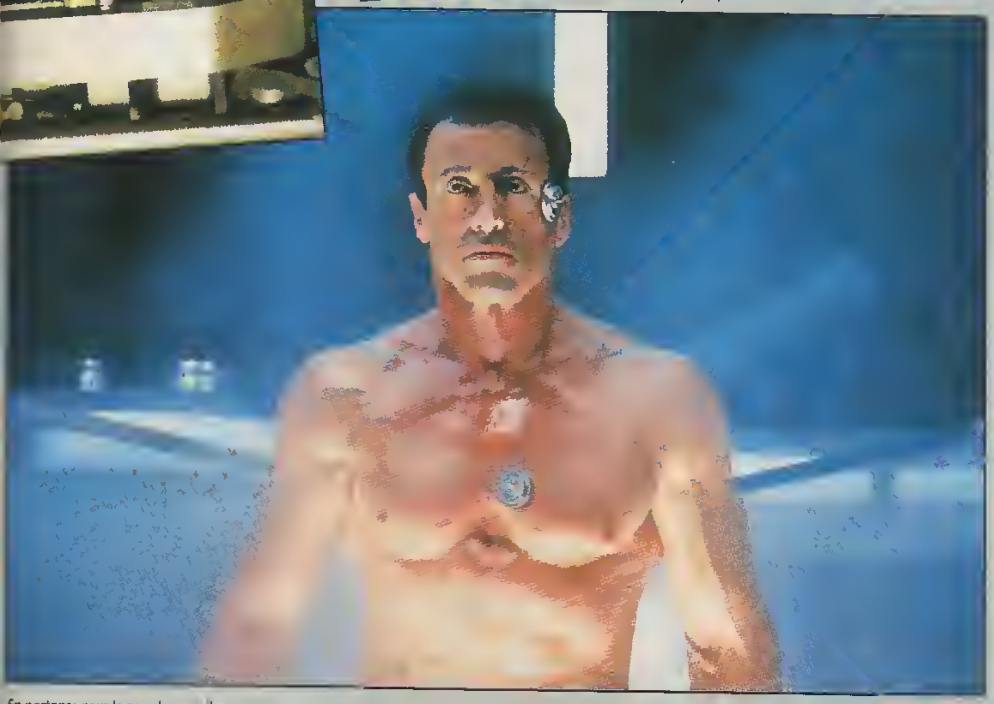
MÉGA-FILM

Vous serez heureux d'apprendre que *Demolition Man* a été produit par **Joel Silver**, le producteur magnat de la trilogie des *Arme fatale*, du dyptique *Piège de cristal*, *58 Minutes pour vivre* mais aussi de *Predator*, *Le Dernier Samaritain* et *48 Heures*. Un expert du giga-film d'action ! La mise en scène du film est assurée par **Marco Brambilla**, un jeune prodige du spot publicitaire. La trentaine, il a grandi en matant les mêmes films que nous. C'est un des nôtres !

Le design futuriste du film a été confié à **David Snyder**, oui oui oui ! le visionnaire qui imagina l'univers de *Blade Runner*. « Demolition Keum » (titre français proposé par *Player*) est bourré de cascades, de pyrotechnie et utilise, bien sûr, des images de synthèse ! Comment donc ne pas attendre avec impatience ce *Demolition Man ?*

« Z'allez voir c'ke j'leur reserve aux Guignols de l'info ! »

John Spartan, Beret noir du futur !



En partance pour le grand sommeil...

JEU VIDÉO

Évidemment, il y en aura un, que peaufinent en ce moment même les programmeurs de **Virgin Games**. Il s'annonce particulièrement high-tech ! On dit même que vingt minutes de film furent tournées spécialement pour le jeu... Nous y reviendrons.

Demolition Man. À partir du 2 février.

***Vae victis !* Que l'aile noire du malheur s'abatte sur les mécréants qui ne liront pas ces pages sublimes, dédiées à la crème de ce mode d'expression royal qu'est la bande dessinée !**

Sam Player lui-même a posé son arsenal vidéo pour me piquer ces livres excellents, nés du labeur herculéen d'artistes immortels ! Passe-moi une canette, Sam, et rentrons tout de suite dans le vif du sujet...

Ce mois-ci, à l'approche des fêtes de fin d'année (que nous vous souhaitons jouissives, ô lecteurs adorés), nous avons choisi de nous la jouer démocratique. Tous les livres présentés sont en effet disponibles en français. Ils sont donc accessibles et intelligibles par vous tous. Cette fois, nul ne pourra nous taxer d'élitisme...

« L'ÉTERNAUTE »

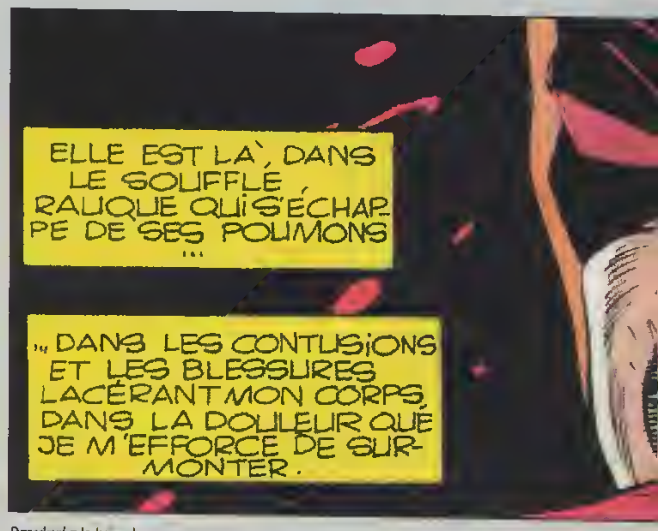
Commençons par un album sublime et grave, j'ai nommé *L'Éternaute* signé Breccia et Œsterheld, deux auteurs argentins mythiques. Alberto Breccia est une légende de la bande dessinée. Ses travaux ont été encensés par des générations d'auteurs et ont inspiré d'innombrables artistes qui ont choisi de s'exprimer en noir et blanc. Cet ami d'Hugo Pratt a connu les horreurs de la dictature en Argentine, qui a marqué la plupart de ses BD. Breccia, c'est plus qu'un auteur de BD. C'est un artiste, un vrai, dont le rayonnement dépasse les cercles finalement assez restreints de ce mode d'expression. Le Festival d'Angoulême lui a d'ailleurs rendu un hommage émouvant et totalement mérité. Vous pouvez découvrir son talent grâce à la réédition d'une histoire de SF publiée à la fin des années 60, *L'Éternaute*. Constamment sous-tendu par la mythologie lovecraftienne, ce récit terrible raconte l'at-taque lancée par une race d'extraterrestres sur l'Amérique du Sud, abandonnée par les grandes puissances ont en effet choisi de pactiser avec les Aliens.

Original et superbement réalisé, *L'Éternaute* est un chef-d'œuvre de la BD et de la SF. Certes, le N&B de ce bouquin lui confère un aspect austère qui rebutera peut-être certains d'entre vous. Faites-nous confiance ! Vous savez bien que *Player* utilise rarement le mot « chef-d'œuvre » pour une BD.

L'Éternaute de Breccia et Œesterheld. Éditions Humanoïdes Associés.

« DAREDEVIL »

On change complètement de style pour retrouver le monde bariolé des marvel comics. Les fans de super-héros (hommes musclés dotés de super-pouvoirs qui exercent généralement incognito une mission de justicier !) peuvent se réjouir de la sortie en France d'un nouveau chapitre de l'affrontement légendaire qui oppose Daredevil et l'abominable Caïd, le boss suprême de la pègre de New York. Cet album traduit les épisodes 297 à 300 du comic-book *Daredevil*, écrits par D.G. Chichester et illustrés par Lee Weeks et le vétéran (ça fait quarante ans qu'il car-

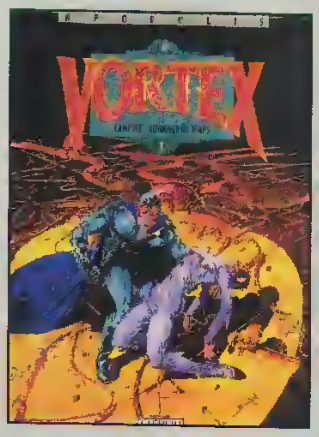


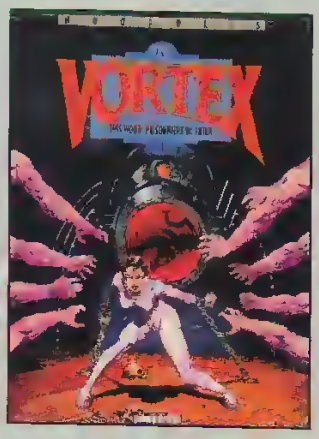
Daredevil a la haine !

E LA BÉDÉ

ure !) Al Williamson. Daredevil, c'est le balèze aveugle qui, à la ville, est un avocat enregistré sous le nom de... Matt Murdock ! Oui, c'est là d'où vient le nom d'un de nos plus fameux testeurs. Cela devrait d'ailleurs être une caution de premier choix, capable de convaincre les plus sceptiques de nos lecteurs. Les hommes de *Player* ne choisissent pas des pseudos de « °X&%$ » ! Bon, y en a qui renâclent encore. Bon, je continue en attestant que nous vous parlons bien de BONS comics. Lourdement inspirés par les travaux de Frank Miller, certes, mais fort habiles ! Ajoutons que l'Hydre et le Shield sont de la partie, et vous comprendrez (je l'espère) que cet album est du comics basique de premier choix. Alors pourquoi n'êtes-vous pas déjà en train de lire cette nouveauté ?

Daredevil : la chute du Caïd de Chichester/Weeks & Williamson. Éditions Semic.





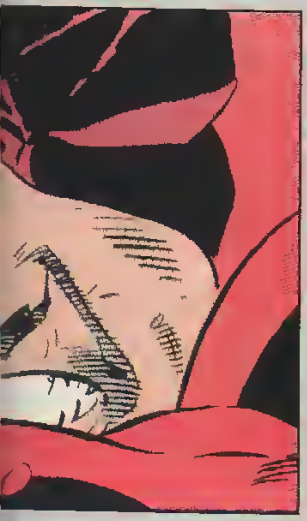
« VORTEX » : YAOUH !

On continue avec une excellente nouvelle : un éditeur de bédé français a eu une bonne, une grande idée ! Oui ! Comme nous, vous regrettez qu'il faille attendre un an (au moins) pour connaître la suite des beaux albums *made in France*. Comment faire pour éviter la fuite des lecteurs, épouvantés par ces délais scandaleux ? Tout simplement lancer *en même temps* les deux premiers volumes d'une nouvelle série et la confier à deux auteurs complémentaires ! Ainsi, vous pouvez découvrir *Vortex*, une série de SF dantesque. Cet hybride de cyberpunk et de SF classique-fifties-genre-EC Comics a été écrit et dessiné par Stan (tome 1 : *Campbell, voyageur du temps*) et Vince (la suite : *Tess Wood, prisonnière du futur*). Mélangeant dans l'allégresse des univers à la *Blade Runner* avec l'esprit de Wallace Wood, cette histoire raconte les événements incroyables qui suivirent la fabrication, dans les années 30, d'une certaine « machine temporelle ».

Cette merveille attirant la convoitise des nazis, une course poursuite impitoyable s'engage et mène ses participants dans l'univers décadent du troisième millénaire ! Ah, que c'est bon ! Les amateurs ont pu apprécier les albums publiés par les auteurs dans la collection Poison des Éditions Zenda. Les autres seront heureux (j'en suis sûr) de découvrir leur talent à cette occasion !

Vortex de Stan et Vince. Éditions Delcourt.

La rubrique Reportage est réalisée par Inoshiro



INFOS SPEEDOS

• La grande fête de la bédé, c'est-à-dire le **Festival d'Angoulême**, aura lieu le dernier week-end de janvier. Nous y serons pour (entre autres) remettre le **Prix Player One du meilleur jeune illustrateur**. Les lauréats des années passées étaient **Claire Wendling** pour la série Les Lumières de l'Amalou (Éd. Delcourt) et **Enrico Marini** pour la série Olivier Varèse (Éd. Alpen).

• Pas encore vu, mais à priori hyper intéressant, le livre de P. Henon, L'Infographiste, qui fait le point sur ce métier passionnant. Publié aux Éd. Economica.

• Avis aux lecteurs branchés par la réalité virtuelle. L'exposition **Voyages virtuels** accueillera les amateurs de « nouveaux mondes » les 10, 11 et 12 décembre à l'Espace Aventures, 30, avenue George-V, 75008 Paris. La participation de la société Silicon Graphics garantit un spectacle hallucinant. Venez y pour expérimenter la réalité virtuelle !

BEAT The BEST
LUDI SPORT

F1 POLE POSITION

SORTIE OFFICIELLE Le 4 Décembre

Soyez en POLE POSITION dans vos magasins.

Player One ANNONCES

GRATUIT !

LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER

L'ARGUS DES JEUX VIDEO

PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO

VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !

N° 9 DECEMBRE 1993

VENTES

SUPER NINTENDO

Vends sur SUPER NINTENDO Actraiser à 300 F Nicolas de Lipowski Les Grands-Moulins, 58220 Couloutre Tél 86 39 44 44

Vends jeux SUPER NINTENDO Super Mario World 200 F, Starwing 200 F, Star Wars 200 F, avec boîtes et notices d'origine Département 78 Yann Couillec 16, rue des Noyers, 78770 Villiers-le-Mahieu Tél : 34 87 40 72

Vends jeux SUPER NES : Super Mario Kart, Mario Paint, Magical Quest, Exhaust Heat, Zelda III, Super Mario World, état neuf, prix à débattre Julien Pitois : 66, boulevard Charles-de-Gaulle, 51160 Ay Tél : 26 54 72 49 (répondeur)

Vends sur SUPER NINTENDO Lemmings (neuf, joué deux fois) 200 F ou échangé contre autre jeu et vends Programpad neuf 250 F ou un jeu Philippe Chughuchian 2, rue Gambetta, 69190 Saint-Fons Tél 78 67 60 43.

Vends SUPER NINTENDO (déc 92) + Street Fighter II Turbo + Zelda III + F Zero + SF II, avec boîtes et notices) + 2 manettes Le tout en TBE : 1 500 F ou échangé contre NEO GEO + 1 jeu Adrien Comé : 137, rue de Paris, 94220 Charenton-le-Pont Tél : 43 78 38 84

Vends jeux SUPER NINTENDO Version US : Final Fight 285 F, SF II 360 F Version fra : Mario IV (sous plastique) 420 F, R-Type 220 F Vincent Antoli : 7, rue des Fermes, 76310 Sainte-Adresse Tél 35 46 14 24, après 20 h

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Scope 250 F, F-Zero 200 F, Best of the Best 350 F, Krusty Super Fun House 350 F, ou échangés contre bons jeux (Spiderman, Ranma 1/2) Alexis Cothenet : 9, allée du 19-Mars-1962, 71330 Saint-Germain-du-Bois Tél : 85 72 07 51

Vends sur SUPER NINTENDO Populous 220 F et Street Fighter II a 300 F Jeux en bon état avec notice Contacter Aurelien Lebreton au 69 07 33 17

Vends jeux SUPER NINTENDO Zelda III (US) 400 F, Pilotwing 350 F Rodolphe Fanelle 9, square Adanson, 75005 Paris Tél : 43 36 65 91

Vends SUPER NES US + 10 jeux + manette turbo + AD 29 2 500 F ou, separement, console 850 F et jeux SF II et F Zero 200 F, Castlevania IV Arca 88 à 250 F, Mario Kart, Mario Paint 300 F, SBlastman Batman Returns 320 F, Mortal Kombat 375 F, N Mansell 400 F Echange possible contre NEO GEO + 3 jeu mini Laurent Eisenhardt : 140, avenue Franklin-Roosevelt, Le Roosevelt, 83000 Toulon Tel 94 41 79 26

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux : Street Fighter II, The Simpsons Super Mario IV + 2 manettes, parfait état, prix : 1 200 F. Anthony Prezman : 10, avenue Junot, 75018 Paris Tél. 42 58 54 93.

Vends console SUPER NINTENDO + Turtles IV + Super Soccer + Street Fighter II + Adventure Island + Prince of Persia. Prix : 2 400 F Jeux neufs (mars 93) et console de janvier 93 William Stainier : 57, rue Pablo-Ruiz-Picasso, 81000 Albi Tél : 63 60 26 91.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 3 jeux (Zelda III, Mario et Actraiser) + AD 29 + Player One Pockets Valeur : 2 000 F, vendu 950 F ou échange contre Jaguar ou CD 32 Gael Rolland : 8, allée des Maraichers, 78360 Montesson Tél : 30 71 52 91, apres 16 h.

Vends SUPER NINTENDO + 7 jeux (Mario IV, Tortues Ninja IV, Starwing, Another World, Mario Kart, Street Fighter II Turbo) + 1 manette turbo ascii pad Prix : 2 100 F ou jeu seul 250 F (Street Fighter Turbo : 300 F) Germain Couralet : 6, rue Clement-VI, 84130 Le Pontet. Tél : 90 31 36 58, aux heures de repas

Vends sur SUPER NINTENDO Mortal Kombat 400 F ou échange contre Dragon Ball Z 2 (US ou jap) ou F1 Pole Position Julien Preinesberger : 7, rue du Général-de-Gaulle, 67116 Reichstett Tél : 88 20 17 05

Vends jeux SUPER NINTENDO Super Soccer 260 F, Contra 3 (US) et Super Double Dragon (US) 275 F piece ou 475 F les deux Tous les jeux sont avec boite et notice, sauf Contra 3, sans notice Sebastien Bicais au 92 83 42 17 pendant le week end (04370 Beauvezer)

Vends jeux SUPER NINTENDO Jurassic Park, Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Super Aleste, Skyblazer (150 F) Stéphane Peyrot : 19, place du Palais, 87300 Bellac Tél : 55 68 17 53

Vends jeu SUPER NINTENDO Tiny Toon 350 F ou échangé contre Ranma 1/2 1 ou 2, WWF 2, Bubsy, Cantona Foot, Sup. Formation Soccer 2, World Heroes ou Asterix Jonathan Rodriguez : 5, rue Claude-Monet, 66380 Pia Tél : 68 63 00 21.

Vends sur SUPER NINTENDO Rushing Beat II (jap) 300-350 F ou échangé contre Final Fight II, Sonic Blastman, Street Combat. Vends aussi L'Arme Fatale 250 F ou échangé contre Asterix, Outlander Jean-Luc Venel : 50, rue Ferdinand-Buisson, n° 15, 62200 Boulogne-sur-Mer Tél : 21 31 52 73

Vends jeux SUPER NINTENDO : Tortues Ninja IV 350 F et Street Fighter II 500 F, en TBE, achetés en septembre 93, et sur SUPER NES Magical Quest. Cedric Martinez : Les Genêts E6, 22, chemin de Labarre, 83000 Toulon Tél : 94 31 15 87

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II état neuf a 250 F. Contacter William Boscher au 44 40 51 60 (Oise)

Vends jeux SUPER NINTENDO : Mario IV a 200 F, Final Fight, F-Zero, Road Runner (US) a 250 F, Super Probotector, Super Mario Kart a 300 F Le tout en TBE Possibilite d'arrangement Xavier Oursel : 896, rue du Bouvier, 76160 Saint Martin-du-Vivier Tél : 35 60 50 13, après 18 h

Vends jeux SUPER NES (demandent adaptateur) : Battle Toads et Lost Vikings a 260 F pièce Louis Lamarque : 12, rue de Liesses, 59540 Solre-le-Château Tél : 27 59 30 51

Vends jeux SUPER NINTENDO 250 F piece, ou échange : SF II, Tiny Toon, Adventure Island, Ghouls'n Ghosts, Mario World, King Arthur's World Sur Pont-Audemer, Bernay et Lisieux Contacter Sebastien Guerrier au 32 57 91 56 (27560 Lieurey)

Vends jeu SUPER NINTENDO : Addams Family à 250 F Benjamin Fardel : 10, rue des Portiques, 74230 Thônes Tél : 50 02 97 40

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux + adaptateur US et jap + MEGADRIVE + 9 jeux + 2 manettes + GAME GEAR + 1 jeu 4 000 F Christophe Arrighi : Mandriolo Sarrola, 20167 Mezzavia Tél : 95 25 81 12

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Soccer 220 F, Street Fighter II a 250 F, Tiny Toon 300 F Paul Bass : 13, rue de Caligny, 76600 Le Havre Tél : 35 42 32 76

Vends jeux SUPER NINTENDO : Prince of Persia (jap), F Zero, 250 F chaque, et le Super Scope 6 a 400 F Florian Riviere : 3, rue Bouchot, 54230 Chaligny Tel : 83 47 78 56.

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II à 200-250 F ou échangé contre Cybernator, Dragonball Z 2, Super Star Wars, Mortal Kombat Ecrire à Duy Nguyen : 4, cours des Roches, 77186 Noisiel

Vends jeux SUPER NINTENDO : R-Type (fr) 250 F, Turtles IV (jap) 270 F et Street Fighter II (jap) 300 F Erik Norre : 65 chemin des Carrières, 77950 Maincy Tél : 60 68 40 57

Vends ou échange jeux SUPER NINTENDO : War in the Gulf, Impenum, Out of this World, Push Over, Y's, Final Fight. Téléphoner a Dan au 68 29 64 97.

Vends sur SUPER NINTENDO cassette UN Squadron (fr) 200 F. Fabrice Renaudeau : 27, route de la Douane, 17690 Angoulin Tél : 46 56 91 89

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Soccer, Zelda III, Super Mario IV à 250 F, Super Star Wars (jap) 300 F. Marc Le Cleut : 10, rue Henri-Rolland, 56100 Lorient Tél : 97 87 81 04, après 18 h

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Star Wars, Super R-Type, Prince of Persia Marie-Christine Girardot : 2, rue Pierre-et-Marie-Curie, 70400 Héricourt Tel : 84 56 85 84, apres 19 h

Vends jeux SUPER NINTENDO : SF II a 250 F et Super Tennis a 150-200 F a débattre, ou les deux 400 F Julien Sola La Blaquiere, 2, route de Cannes, 06130 Grasse Tél : 93 77 86 96, après 18 h

Vends sur SUPER NINTENDO Contra Spirit, ou échange contre Dead Dance, Street Combat, Ken le Survivant ou autres Philippe Maray : 7, rue Aristide-Briand, lycée Jules-Ferry, 60107 Creil Tél : 44 24 45 04

Vends Jimmy Connors sur SUPER NINTENDO Prix : 200 F. Louis-Marie Guillou La Brambohaie, 56350 Saint-Perreux Tel : 99 71 03 07

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Ghouls'n Ghosts, Joe and Mac 250 F, Prince of Persia, Super Soccer 275 F, Mario Kart, Tiny Toon (US) 300 F, Pocky and Rocky 350 F, Blues Brothers 350 F, SF II 300 F Possibilité d'echanges. Pascal Poulain : 23, rue Garibaldi 69800 Saint-Priest Tél : 78 20 85 05.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Tennis 250 F, Super Ghouls'n Ghosts 200 F, avec boîtes et notices Gregory Gondry : 74, rue d'Ectot, 76460 Saint-Valeri-en-Caux Tel : 35 97 15 41

Vends jeux SUPER NINTENDO : Actraiser (jap) 200 F, Prince of Persia (jap) 250 F et F-Zero 250 F, ou echangés contre F1 Pole Position, Pocky and Rocky, Pop'n Twinbee, Axelay ou Soulblader (US) Olivier Jacoulot : 24, rue du Rond-Buisson, 25120 Maiche Tel : 81 64 23 20

Vends jeux SUPER NINTENDO : Prince of Persia 300 F, Super Aleste, Fatal Fury (US), S Swiv, Desert Strike 200 F l'un ou échange 2 jeux contre DB Z I ou II Vends Simpson, prix à débattre Region lyonnaise uniquement Alexandre Flament : 9, rue des Quatre-Saisons, 69530 Brignais Tel : 78 05 04 70

Vends jeux SUPER NINTENDO : Parodus 300 F, Super Mario IV, Sonic Blastman 300 F Yannick Klein : 21, rue Jean-Moulin, Le Konacker, 57240 Nilvange Tel : 82 85 52 02

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 4 jeux : Super Mario World, Super Tennis, F-Zero, Zelda III Prix : 1 500 F Contacter Sophie au 30 32 09 28 ou 40 40 92 78 (95520 Osny)

Vends SUPER NINTENDO + 8 jeux (Bubsy, Tiny Toon, F1 Pole Position...) à 2 700 F (TBE), ou jeux entre 250 et 350 F piece, 2 000 F le lot Denis Chambert : 11, rue de Saxe, 91540 Mennecy Tel : 64 99 89 55

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II à 300 F Mathieu Anicet : HLM Les Trois Cotteaux, bât R, 83300 Draguignan Tél : 94 68 58 07

Vends jeux SUPER NINTENDO : Axelay, Super Probotector, Addams Family, Super Ghouls'n Ghosts, SF II, Castlevania IV, 250 F piece a négocier Et Starwing a 300 F Cedric Boivin : 80, rue de la Marne, 95610 Eragny-sur-Oise Tél : 34 64 56 27 de 18 a 21 h

Vends jeux SUPER NINTENDO : Final Fight 2, TBE avec boîte et notice, 300 F, et aussi Sim City (US) sans boîte, 190 200 F Paris uniquement. Xavier Guinot : 1, rue de Beaune, 75007 Paris Tél : 42 60 60 86

Vends ou echange SUPER NINTENDO + 9 jeux (Bubsy, Starwing, World League Basket, Magical Quest, SF II) + adaptateur, contre NEO GEO + 2 ou 3 jeux (dont Fatal Fury 2) Jean-Luc Cano : 680, rue de Valene, 34980 Saint-Gely-du Fesc. Tél : 67 84 36 63

Vends SUPER NES US + 2 jeux : Star Fox, Bubsy + Pro Action Replay + 1 pad turbo + 2 adaptateurs (1 universel) Le tout à saisir 1 800 F. Sur Nice et ses alentours seulement Gilles Vicidomini : 06670 La Croix-de-Buisson-Colomars Tél : 93 37 90 22.

Vends jeux SUPER NINTENDO : Mario, Zelda, Another World, Lemmings, Castlevania, Mario Kart, Axelay de 250 a 300 F (avec boîte et notice en bon état) Si possible dans le Jura ou aux alentours Possibilite d'echange contre jeux de rôle (US) David Bernard, rue Saint-Antoine, 39210 Plainoiseau Tél : 84 25 38 11

Vends jeux SUPER NINTENDO : Street Fighter II 270 F et Super Mario Kart 210 F Egidio Maes : 4, rue Aimé-Leperco, 60550 Verneuil-en-Halate Tél : 44 55 08 73

Vends SUPER NINTENDO + adaptateur joypad + manette Fantastick + 5 jeux : Actraiser (US), Street Fighter II (US), Mario IV, Starwing, Mortal Kombat : 2 000 F, et Street Fighter II Turbo 450 F Fabien Passetemps : 53, allée de Castille, 78955 Carrières-sous-Poissy Tél : 39 74 35 80

Vends sur SUPER NINTENDO Street Fighter II avec boîte et notice pour 300 F, jeu neuf Gerald de Gennaro : 14, rue du Bois-Carré 77144 Montevrain

Vends jeux SUPER NINTENDO : ends câble pour relier SN ou NES sur AMSTRAD CPC 100 F. Nicolas Mirraucourt : 34, rue du Donjon, 77310 Boissise-le-Roi Tél : 60 65 9 57, après 19 h

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes Mario Paint + Super Scope + 10 jeux (Ranma 1/2 I et II, etc) + adaptateur de jeu étrangers : 2 500 F au lieu de 3 500 F Didier Briand : 3, impasse Van-Gogh, 31600 Muret Tél : 61 56 96 04

Vends pour SUPER NINTENDO Pro 2 a 75 F et Street Fighter II a 300 F (frais de port compris) Olivier Bergeron : 15, avenue de Boulogne, 31800 Saint-Caudens Tél : 61 95 54 05

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario IV 199 F, Zelda III 245 F, Street Fighter II et Super Probotector a 285 F piece, Pilotwing 275 F, Prince of Persia 290 F Boites et notices comprises Telephoner a Frédéric Vinez au 34 15 45 18 (95120 Ermont)

Vends jeux SUPER NINTENDO : Street Fighter II Turbo, Tiny Toon, Fatal Fury 2, Alien 3, le tout 1 100 F au lieu de 2 200 F Possibilite de ventes séparees de 200 a 500 F Yannick Flinois : 8, rue Gilbert-Masquelin, 59152 Chereng Tel : 20 41 26 26

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Kick Off, Super Mario Kart, Street Fighter II, 250 F chacun ou échangés contre Road Runner, Super Soccer (1 ou 2), Ranma 1/2, Dragonball Z 2, Fatal Fury (1 ou 2), Final Fight (1 ou 2) ou Tiny Toon Cédric Cohin : 30, rue du Moulin-a-Papier, 27250 Rugles Tél : 32 24 62 74

Vends SUPER NES US + 1 jeu au choix (Street Fighter II, Final Fight, Street Combat, Robocop 3) Prix : 800 F ou 250 F le jeu Sebastien Le Toudic : 4, rue du Paradis, 53200 Chemaze Tél : 43 70 22 14

Vends jeux SUPER NES : Prince of Persia 350F, Asterix 350 F, Actraiser 250 F. Cartouches américaines vendues avec boîtes et notices Franck Fardeau : 6, rue de la Raye-Tortue 92350 Le Plessis-Robinson Tél : 46 31 56 72

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario World, Super Adventure Island, Another World, Zelda III Très bon état, bons prix Raphaëlle Belot : 53, rue de Metz, 62217 Achicourt Tél. 21 58 10 86

Vends SUPER NINTENDO état neuf (juillet 92) + 2 paddles + Street Fighter II : 800 F Ludovic Leguem : 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille Tel : 91 93 38 34

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Probotector 250 F, UN Squadron 250 F, Super Soccer 200 F, Mickey 400 F, Super Ghouls'n Ghosts 300 F, Joe and Mac (US) 200 F, Tom et Jerry (US) 250 F, Soulblazer (US) 250 F Stephane Vander beeken : La Chenaie-des-Marthes, 83830 Figanière Tél : 94 67 91 11

Vends pour SUPER NINTENDO : Magical Quest a 200 F Pascal Loubet : 2, boulevard de Friedberg, 94350 Villiers-sur-Marne Tél : 49 30 63 00

Vends jeux SNIN et SFC : Parodius, Ranma II, Batman Returns à 300 F Anthony Scalcon : 23, rue du Cardinal-Salrège, 31600 Muret Tel : 61 56 42 40

Vends jeux SUPER NINTENDO : Super Mario Kart 280 F, Spiderman et X-Men à 250 F Etienne Valladon : 31, rue de l'Hautil, 78570 Andresy Tél : 39 74 92 34

Vends jeu SUPER FAMICOM : Dragonball Z 2 (avec boite et notice) 410 F ou échange contre Ranma 1/2 II avec boîte et notice Fabien Hamache : 2, ruelle Champêtre, 95440 Ecouen Tel : 34 19 29 50

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + Super Mario World : 850 F Samuel Goury : 41, rue de la Croix-Truin, 44640 Saint-Jean-de-Boiseau Tel : 40 65 67 00

Vends SUPER NES + 2 manettes + 3 jeux : Street Fighter II, Mario IV, Mario Paint, avec boîte ayant servi 4 fois + souris et tapis de

…ns + notices Prix 1 000 F Romain Merly … rue du Point-du-Jour, 92100 Boulogne … 46 09 00 32

…s pour SUPER NINTENDO Super Scope … F, Mario Paint 300 F et Zelda III à 290 F …egory Acezar 29, rue de Galand, 40200 …mizan Tél 58 09 37 26

…ds jeux SUPER NES Street Fighter II, …da III, Adventure Island, Another World …éric Norbert 63, rue des Prés-Saint-… 77340 Pontault Combault

…s sur SUPER NINTENDO WWF Super …stlemania à 300 F Appeler Sébastien …elot au 24 22 00 80

…s jeux SUPER NINTENDO Mario Kart … F Castlevania IV 220 F Téléphoner à Alex … 25 50 45 95

…s jeux SUPER NINTENDO Contra 3 … Turtles IV (US), Super Aleste à 300 F … et Final Fight à 350 F François Escolle … avenue Lacanau, 13700 Marignane Tél … 77 78 55 pendant le week-end

…s jeux SUPER NINTENDO Super Tennis … F Super Mario World 400 F, Super …levania IV à 420 F Jeux en bon état Gilles … Le Bosquet, 63620 Giat Tél 73 21 …37

…s SUPER NINTENDO + 10 jeux + …sateur – 17 magazines de jeux Prix … F au lieu de 6 800 F (TBE) Possibilité de … séparées la console 700 F, les jeux … 250 et 300 F Contacter Frédéric Frasois … 83 44

…s jeux SUPER NINTENDO Road Runner, … Super Fun House, Joe and Mac, The …est, à 250 F pièce ou échangés …Super Probotector ou Tortues Ninja IV …baud 18, rue de Berlemont, … Tél 23 57 46 20

…s jeux SUPER NINTENDO Street Fighter … Prix entre 300 et 400 F Gaël … la Roulene 35220 Saint-Jean-sur-… 99 00 74 86

…s nombreux jeux SUPER NINTENDO … Z 2, Final Fight 2, Jimmy … de 200 à 400 F Éric Falguières …Président-Favre, 74000 Annecy Tél …

…s jeux SUPER NINTENDO Mario Paint … Addams Family 2 à 350 F Brice … avenue de Verdun, 59300 … Tél 22 41 25 76

…s jeux SUPER NINTENDO Mickey (US) … Blazers (US) 350 F, Tiny … F Best of the Best 300 F, F-… F, NCAA Basket (US) 350 F, Street …ter II à 250 F Olivier Paladini …, boulevard Philippe-Ripert, 83200 Toulon Tél 94 62 27 24

Vends jeux SUPER NIN… Pilotwings, Lemmings, Another World, et SNES Bart's Nightmare Prix à débattre Nicolas Laudrin …6, rue de la Bouillene, 56500 Locminé Tél …7 60 15 39

Vends SUPER NINTENDO française + 3 jeux F-Zero (fra), Super Star Wars (jap), Valken (jap) + adaptateur Honey Bee pour cartouches US et jap Prix à débattre Lionel Possamai …es Petites Granges, 42480 La Fouillouse Tél 77 90 24 05, midi ou soir

Vends jeux SUPER NINTENDO Bart's Nightmare et Krusty's Fun House à 300 F pièce, ou échangés contre World Heroes, Dragonball Z 2 ou Fighting Spirit Julien …ellouma 3, rue de la Maternité, 60100 Creil Tél 44 25 55 69, de 18 h 30 à 21 h

Vends Street Fighter II version japonaise, sans boîte avec notice, pour 100 F Édouard …elloncle 44, rue Gustave-Flaubert, 76600 Le Havre Tél 35 42 71 95

Vends SUPER NINTENDO avec 2 jeux (Street Fighter II et Pilotwings) + 2 manettes Bon état (sous garantie), prix 1 000 F David …orecki 74, rue Léon-Degreaux, Givenchy-en-Gohelle, 62580 Vimy Tél 21 59 81 26, après 17 h

Vends Zelda III (US) à 250 F ou échangé contre Dragonball Z 2 (n'importe quelle version) Grégory Sarsi 11, rue Bertola, 06300 Nice Tél 93 56 86 72, entre 17 et 20 h

Vends jeux SNES Super R-Type, F-Zero 250 F Avec boîtes neuves avec doc, astuces et mode d'emploi Florent Jabot 4, allée …ontiat, 95600 Eaubonne. Tél 39 59 48 54

Vends jeux SUPER NINTENDO Zelda III 300 F, SUPER FAMICOM Street Fighter II et …elay à 350 F chacun Jeux en excellent état avec boîtes et notices Région parisienne si possible Matthieu Berguig 57 ter, rue du 11-Novembre 1918, 94350 Villiers-sur-Marne Tél 49 30 48 35

Vends Zelda III (fra) avec boîte et notice pour …00 F Julien Gruel 18, Plants-Orange, 95000 …ergy Tél 30 38 49 18

Vends jeux SUPER NINTENDO Joe and Mac 210 F, Actraiser (jap) 180 F et Top Gear 280 F Appeler Bruno Lageon au 78 64 07 56

Vends jeux SUPER NINTENDO WWF Mario Paint, Street Fighter II, Addams, Super Ghouls'n Ghosts) Prix de 250 à 300 F le jeu ou le tout 1 200 F Possibilité d'échange contre D Z 2 Téléphoner à Sébastien Viscart au 40 82 05 19 (44210 Pornic)

Vends Street Fighter II (très peu servi) à 300 F Laurent Teissier . 21 bis, rue des Combes Saint-Germain, 25700 Valentigney

Vends SUPER NINTENDO (sous garantie) + 1 manette + 2 jeux (SF II et Zelda III) + câbles 900 F à débattre Région parisienne uniquement Mickaël Krawiec 11, square Albert-Camus, 78190 Trappes Tél 30 51 23 06

NES

Vends NES + 2 manettes + manette pro + 7 jeux (Robocop, Gradius Tennis, Top Gun, Tortues Ninja, Mario, Duck Hunt), le tout en TBE 750 F ou échange contre SUPER NINTENDO avec 1 bon jeu (sauf Street Fighter II) Simon Lafouge 19, rue des Canadels, 13800 Istres-en-Provence Tél 42 56 64 74

Vends NES + 2 manettes + NES Advantage + zapper + 10 jeux (dont Double Dragon I, Zelda I, Mario I et Duck Hunt, Rad Racer, Turbo Racing) Prix 2 000 F au lieu de 4 800 F Possibilité de ventes séparées Frédéric Rance 15, Les Versants-de-la-Ravinière, 95520 Osny Tél 30 30 52 35

Vends sur NES TMHT, Section Z, Gradius, Top Gun 2, 175 F pièce, ou échanges contre Probotector 1 ou 2, Metroid, Alien 3, Duck Tales, Bugs Bunny, Blow Out, Batman, Bart vs the World, Tiny Toon, Battle Toads, Megaman 3 ou 4 Yannick Boitard 22, allée Henri Bergson, 35200 Rennes Tél 99 30 11 70

Vends NES + 6 jeux (Mario et Duck Hunt, Tic et Tac, Marble Madness, Mac Donald) + pistolet 600 F ou le tout échange contre GAME BOY + 2 jeux ou 3 jeux GAME GEAR Laurent Zannier 22, rue Voltaire, 62220 Carvin Tél 21 74 53 77, de 17 à 18 h

Vends NES + 3 manettes + pistolet + Game Genie + 5 jeux (Double Dragon III, Ninja Turtles III, etc.) Prix 1 500 F à débattre Damien Fana 7, place de la Mairie, 17520 Archiac Tél 46 49 83 50

Vends NES + 2 manettes + 6 jeux, dont Mario II, Mario III, Batman 2 Prix 1 100 F Stéphane Cavalieri d'Oro 2, rue Marcel Dassault, 91220 Brétigny sur-Orge Tél 60 84 83 07

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 16 jeux (Super Mario I, II et III, Zelda I, Double Dragon II, Turtles, Goal), le tout en bon état 2 000 F Possibilité de vente des jeux séparément, de 100 à 150 F Benoît Lapinie 33, chemin de Bassaler, 19100 Brive Tél 55 74 25 97

Vends pour 300 F console NES + zapper + 2 manettes + 2 jeux (Duck Hunt, Mario Bros I) ou autres jeux, et 6 jeux de 100 à 120 F, dont Tortues Ninja I, Gremlins 2, Bayou Billy, Tiger Heli, Mario II, A Boy and his Blob Recherche Player 1 à 16 Nicolas Bizène 1, avenue de la Mairie, 77450 Montry Tél 60 04 22 46

Vends NES à 200 F Département 78 Yann Couillec 16, rue des Noyers, 78770 Villiers-le-Mahieu Tél 34 87 40 72

Vends sur NES Dragonball à 150 F Alexandre Vialaret 77, rue Jean-Moulin, 82300 Caussade Tél 63 65 06 43

Vends NES + 3 jeux (Super Mario Bros, Rygar, Double Dragon II) + 2 manettes, le tout 450 F Grégoire de Marcuil 24, rue de Saint-Pétersbourg, 75008 Paris Tél 44 70 91 86

Vends 4 jeux NES à 100 F l'un Goal, Kid Icarus, Dragon Ninja, Les Chevaliers du Zodiaque Le tout 400 F, avec cassette anglaise gratuite The Battle of Olympus, ou échangé contre GAME BOY + 2 jeux. Julien Di Maria 32, rue Antoine-Ayala, 13110 Port-de-Bouc Tél 42 35 12 40

Vends NES plus nombreux jeux ou le tout échangé contre SUPER NINTENDO avec 2 ou 3 jeux Romain Giret 49, route des Coulangis, 18000 Asnières-lès-Bourges Tél 48 24 10 82

Vends NES + 2 manettes + 14 jeux 1 000 F au lieu de 6 000 F, ou vends NES + 2 manettes + 3 jeux 300 F, ou le lot de 10 jeux 500 F Daniel McLintock 1, rue André-Jacoubet, 31300 Toulouse Tél 61 31 97 07

Vends NES + 6 jeux (Mario I, Xevious, Dragon's Lair, Duck Tales, Mario III, Duck Hunt avec le zapper) Le tout en très bon état 999 F Lionel Fernandez 1, avenue des Charmes, 77166 Grisy-Suisnes Tél 64 05 95 40

Vends NES excellent état + 2 manettes + 1 zapper + 7 jeux Mario I, Duck Hunt, Elite, Dynablaster, Mac Donald Land, Chip'n Dale, Bubble Bobble Le tout 800 F ou les 7 jeux 500 F, ou 1 jeu 90 F Sophie Buhnik 9, rue des Grands-Champs, 94320 Thiais Tél 46 87 76 46, après 18 h

Vends jeux NES Top Gun 2, Duck Hunt + pistolet, Mach Rider, Tigger Heli, Extbike, entre 50 et 150 F Kenny Desseaux 116, rue Joseph-Hentges, 59250 Halluin Tél 20 94 02 82

Vends NES + TMNT entre 300 et 350 F Marc Le Gleut 10, rue Henri-Rolland, 56100 Lorient Tél 97 87 81 04, après 18 h

Vends jeux NES A Boy and his Blob, Golf, Super Spike V'Ball Régis Codabey 76, boulevard du Cotentin, 50110 Tourlaville Tél 33 22 05 54

Vends NES + 4 jeux Ghostbusters II à 90 F, Days of Thunder 100 F, Tortues Ninja 90 F, Corvett ZR1 Challenge 100 F + 1 kit de nettoyage Jeux en TBE avec boîtes et notices Le tout 590 F Christophe Guillermont 1, impasse des Albatros, 69800 Saint-Priest Tél 78 21 20 23

Vends NES + 5 jeux (Mario I et II, Gradius, Gunsmoke, Turtles II) + NES max + 2 manettes pour 1 200 F Jeux séparés à 200 F pièce, ou échange 2 jeux NES contre 1 jeu SNES (n'importe lequel), ou échange plusieurs articles NES contre GAME GEAR + 4 jeux + adaptateur MS/GG Emmanuel Tarif chez Giet 17770 Écoyeux Tél 46 95 96 18

Vends sur NES Goal, Trojan, Duck Hunt, zapper, Super Mario Bros III 500 F ou 150 F pièce (Duck Hunt + zapper 200 F) Julien Fauche 4, rue Erik-Satie, 94110 Arcueil Tél 45 46 57 83

Vends NES + 2 manettes + 1 joystick + 1 robot + 1 zapper + 20 jeux (Super Mario I et II, Bionic Commando, Gradius, Bubble Bobble, Golf, Robocop) Prix à débattre David de Soubeyran 23, chemin des Cornouillers, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél 39 72 45 05, le soir

Vends NES + 2 manettes + Nes Advantage + Mario I et 2 jeux au choix Le tout 500 F Vends aussi 13 jeux en TBE 150 F François Escolle 34, avenue Lacanau, 13700 Marignane Tél 42 77 78 55

Vends NES + 10 jeux pour 1 000 F ou 500 F avec 5 jeux Possibilité de vendre les jeux séparément entre 100 et 150 F ou échanges contre des jeux ou accessoires GAME GEAR Erwann Noël 2, rue Charles Linne, gymnase Pierre-de-Coubertin, 78180 Montigny-le-Bretonneux Tél 30 43 19 05, après 19 h

Vends NES + paddles + 15 jeux pour 1 500 F Lorraine seulement Vincent Frécaut 24, rue *de Ménil, 57140 Woilly Tél 87 33 27 43*

Vends jeu NES américain avec adaptateur 100 F, et jeux français Star Wars 400 F, Top Gun 2 à 275 F, Snake Rattle'nRoll 270 F, Super Spike V'Ball 200 F, ou le tout 1 750 F David Recuerda 6, impasse des Astronautes, 09100 Pamiers Tél 61 67 34 99

Vends console NES + 1 jeu (Kid Icarus) pour 450 F Noélie Desbois 11, rue des Lazaristes, 01000 Bourg-en-Bresse Tél 74 32 67 08 ou 74 22 17 81

Vends NES + 5 hits (Solstice, Turtles II, Dr Mario) en TBE à prix intéressants ou échangés contre jeux SNES Jérôme Choffart 110, rue du Général-Leclerc, 59118 Wambrechies Tél 20 78 83 45

Vends NES + 5 jeux (Battle of Olympus, Super Spike V'Ball, Goal, Captain Skyhawka, Silent Service) + trucs et astuces + 2 manettes Vente des jeux séparés de 100 à 200 F Pierre Blanchard 9, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris Tél 43 38 48 48

Vends cartouches NES pour 200 F l'une ou 350 F les deux Rygar, Megaman 2, Bionic Commando, Wizards and Warriors Vends aussi pistolet + 1 jeu, To the Earth, pour 300 F Brigitte Vandenweghe villa Les Quatre Vents, 342, rue Edouard-Quenu, 62164 Audresselles Tél 21 32 95 53 tous les jours après 18 h

Vends 6 jeux NES en bon état Mario Bros, Duck Hunt, Tortues I, Captain Planet, Tetris, Bubble Bobble + console NES + zapper + 2 manettes Prix 800 F Thomas Nicolas 19, rue Maurice-Chevalier, 44300 Nantes

Vends 12 jeux NES À 100 F Donkey Kong 3 À 150 F Mario I, Spy vs Spy, Lolo 1, Ikari Warrior À 175 F Tetris, Goonies 2, Kid Icarus, Dr Mario, Pinbot (flipper) À 200 F Faxanadu, Zelda II, Nes Advantage (joystick turbo) Le tout en TBE (avec notices d(origine), valeur 4 000 F, cédé 1 600 F Appeler Hélène au 45 03 15 64 (75016 Paris)

Vends pour 300 F console NES + 1 jeu au choix Tortues Ninja, Prince Valiant, Captain Skyhawka, ZR1 Corvette Ou vends les jeux de 100 à 150 F, le lot 350 F, ou la console + 2 manettes + 4 jeux + revues et astuces pour 650 F (valeur 1 600 F, Noël 92) Cyril Jannello Kermane-en-Brech, 56400 Avray Tél. 97 56 56 64

Vends NES + 2 jeux (Tortues Ninja et Adventure Island) + 2 manettes, TBE, avec emballages d'origine et notices Prix 600 F Marie Gicquaud 7, rue d'Aquitaine, 44230 Saint-Sébastien Tél 40 34 27 69

Vends 7 jeux NES en TBE (avec boîtes et notices) Super Mario III, Megaman, Tortues Ninja, Zelda, Castlevania 2, Kid Icarus, Rad Racer Prix 500 F à négocier Nicolas Demer 5 bis, boulevard Duburcq, 77220 Tournan-en-Brie Tél 64 25 39 22

Vends sur NES Zelda I et II, Track and Fields II, environ 150 F Frédéric Luneteau 4, rue Simone-Signoret, 86540 Thuré Tél 49 93 86 74

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux pour 900 F, ou échangés contre SUPER NES + 2 manettes + 2 jeux (Super Mario Kart et Final Fight) Jonathan Frase 37, rue Ederosselemont, 57600 Forbach Bruch Tél 87 88 33 54

Vends NES + 2 manettes + 7 jeux (Zelda I et II, Tetris, Trojan, Marble Madness, Top Gun, Métroid) 600 F Alexandre Sourt 7, rue des Roses, 67260 Sarre-Union Tél 88 00 35 07

Vends ou échange NES + 3 jeux Mario I, Tortues Ninja II, Paperboy 2, le tout 700 F ou échange contre GAME BOY avec 2 jeux de plate-forme Seulement sur Nantes/Rezé/Saint-Herblain Corinne Lode La Castière, 44640 Rouans-le-Pellerin Tél 40 64 25 50

Vends NES + zapper + 3 manettes (1 Nes Advantage) + 4 jeux (Tic et Tac, Fester's Quest, Dragonball) Le tout 1 000 F Possibilité de ventes séparées Arnaud Ringeval 21, rue de la Bonlieuvre, 37110 Auzouer-en-Touraine Tél 47 29 52 97, entre 19 et 21 h

Vends NES (300 F) + 3 jeux en TBE Mario I 100 F, Joe and Mac 200 F, Blue Shadow 150 F De préférence sur région Pas-de-Calais Johan Delrance 9, rue du 8-Mai, 62700 Bruay-la-Buissière Tél 21 53 93 96, après 18 h

Vends NES + 2 manettes + 8 jeux TMHT, Marble Madness, Popeye, Kung Fu à 100 F, Gremlins 2, Battle of Olympus, Bugs Bunny à 200 F + 1 range-cartouches 150 F La console 350 F Stanislas Luzianovich 13, rue de la Chapelle, 65420 Ibos

Vends console NES + pistolet + Game Genie + 4 jeux (Duck Tales, Little Nemo, Mario II, Mac Donald Land) Pierre Guerci bât 2, Le Trident, 13310 Saint-Martin-de-Crau Tél 90 47 41 09

Vends jeux NES Black Manta, TMHT II, Duck Tales, TMHT I, Megaman 2, *World Wrestling.* Prix entre 100 et 150 F Demander Yannick le soir à partir de 19 h au 67 59 29 80

Vends NES + 2 paddles 300 F + 3 jeux Mario III (neuf), Powersling, Black Manta, le lot vendu 900 F Tout neuf, sauf le transformateur ayant été racheté Téléphoner à Christophe au 93 24 46 16

Vends jeux NES TMNT II à 100 F, WWF Challenge 80 F, Super Spike Volley 90 F Fabrice Fucci péage de Vizille, 38220 Vizille Tél. 76 78 99 43

Vends console NES française + Double Dragon II + 2 manettes Cyril Dall'ava Labarthète, 32100 Condomgers Tél 62 28 04 07

Vends NES + 2 manettes + 7 jeux (Super Mario Bros I, Duck Hunt, Fester's Quest, Teenage Mutant Hero Turtles, Rad Racer, World Cup, Super Mario Bros III) + zapper 1 000 F Julien Chauvet 11, rue Urbain-IV, 10000 Troyes

Vends zapper NES + cassette Mario Bros/Duck Hunt Prix à débattre entre 150 et 200 F Bénédicte Cadilhac 8 rue du Lhens, 65100 Lourdes Tél 62 94 37 85

Vends NES (+ 2 manettes, adaptateur et Pentel) 200 F, TMHT (TBE) 150 F, Bural Fighter (+ tous les codes) 150 F, Top Gun 200 F, Double Dragon III (TBE) 250 F, ou le tout pour 650 F Frédéric Chérie 10, rue de Rochefort, 95100 Argenteuil Tél 39 80 40 34

GAME BOY

Vends GAME BOY + 4 jeux (Castlevania, Megaman, Duck Tales, Tetris) + boîtier de rangement + cable Prix 500 F Bertrand Samuel Le Bicheran, 01480 Fareins Tél 74 67 94 66

Vends jeux GAME BOY entre 50 et 150 F T2, Mac Donald Land, Super Kick Off, WWF 1, Moto Cross Maniac Jonathan Rodriguez 5, rue Claude-Monet, 66380 Pia Tél 68 63 00 21

Vends GAME BOY + Tetris + câble + écouteurs 300 F Nicolas de Lipowski Les Grands Moulins, 58220 Couloutre Tél 86 39 44 47

Vends GAME BOY + câble link + écouteurs + Tétris, Kid Icarus, Gargoyle's Quest, Super Mario Land I, Double Dragon II, Mystic Quest, Bart Simpson vs the Juggernauts, Tennis, The Punisher, Castlevania Adventure, Chase HQ + boîte de rangement Le tout 1 450 F ou échangé contre GAME GEAR + 9 jeux (Sonic, Sonic 2, Streets of Rage, Klax ou autres) + boîte de rangement Possibilité de vente des jeux séparés Adrien McCarthy 11, allée des Cèdres, 95230 Soisy-sous-Montmorency Tél 39 89 53 27

Vends GAME BOY 300 F et jeux Sneaky Snakes 90 F, R-Type 90 F, cartouche contenant 12 jeux (Pinball, Robocop, Gremlins 2, Double Dragon, Pac Man) 750 F — ces cartouches allant sur console GAME BOY française Nicolas Guégou 2, impasse Xavier-de-Langlais, 22300 Lannion Tél 96 46 42 46

Vends jeux GAME BOY Super Mario Land II à 140 F, Batman 100 F, Castlevania II à 120 F, Track and Field 80 F, avec boîtes et notices François Courceile Le Plessis, 44780 Missillac Tél 40 88 37 60

Vends accessoire GAME BOY valise Carry-all à 90 F Appeler Nicolas Domenger au 58 74 12 29

Vends jeux GAME BOY Fortified Zone 120 F, Godzilla 100 F, TMNT II à 100 F, Rescue of Princess Bloblette 100 F et jeux japonais à 70 F Grégory Morin 2, rue de l'Est, 69003 Lyon Tél 72 12 06 19, pendant la semaine après 17 h

Vends GAME BOY + 6 jeux Fortress of Fear, Super Mario Land II, Tetris, Robocop, Turn and Burn, Megaman, 1 200 F à débattre Appeler José au 30 53 32 15 (78400 Chatou)

Vends jeux GAME BOY Double Dragon, Fall of the Foot Clan Turtles, Bubble Bobble, Tetris Prix 100 F pièce ou 350 F les quatre David Girard 1, rue des Champs-Evette, 90350 Salbert Tél 84 29 27 70, après 19 h

Vends sur GAME BOY Megaman 1 pour 125 F, Nemesis 1 pour 130 F, Marble Madness pour 115 F, Princess Bloblette pour 90 F Yannig Dumoulin La Panaie, 56350 Rieux Tél 99 91 97 26

Vends jeu GAME BOY The Amazind Spiderman, état neuf, prix 150 F Frédéric Dubois 9, avenue du 14-Juillet, 93600 Aulnay-sous-Bois Tél 48 69 61 51

Vends 5 jeux GAME BOY à 80 F pièce Dr Mario, Double Dragon, Blades of Steel, Football, Dynablaster Contacter Jean-François Cardinali au 45 99 29 65 (Boissy-Saint-Léger)

Vends GAME BOY + 13 jeux dont Mario, Robocop + loupe + antichoc 1 600 F Appeler Emmanuel Vansteenkiste au 94 73 67 31

Vends GAME BOY + light + sound + tranfo + 6 jeux 1 000 F Jeux au détail 90 F Philippe Mallino 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses Tél 60 86 23 25

Vends jeux GAME BOY Tetris 50 F, Super Mario Land I à 100 F, Navy Seals 100 F, Boxxle 100 F, ou échanges contres d'autres jeux GAME BOY Philippe Barbier 5, rue des Sorbiers, hameau de la Grande-Haie, 54420 Pulnoy Tél 83 29 17 74

Vends jeux GAME BOY Double Dragon 90 F, Batman 150 F, ou échangés contre autres jeux Jean-Noël Hugonin 87, Élysée 2, 78170 La Celle-Saint Cloud Tél 39 69 81 67

Vends GAME BOY + 2 jeux (Tetris et Stars du Catch) avec loupe, Light Boy, valise et cordon Le tout 750 F Étienne Daugas 22, rue des Clos, 78650 Beynes Tél 34 89 60 00

Vends ou échange sur GAME BOY Paperboy Stéphane Darmengeat 37/39, rue Daguerre, 93370 Montfermeil Tél 43 51 18 03

Vends GAME BOY + Tetris 300 F, SML I à 100 F, Turtles II à 125 F, Battletoads et Mickey's Dangerous Chasse à 150 F l'un ou le tout 750 F Candide Girette 6, rue du Couvent, 02810 Chezy-en-Orxois.

Vends GAME BOY complète 290 F port compris Jean Goudouneche 143, cours de la Marne, lycée Eiffel, BP5, 33031 Bordeaux. Tél 56 92 81 55

Vends GAME BOY + 2 jeux (Batman, Tetris) + sacoche + adaptateur voiture + batterie, 450 F (ayant servi 2 fois)

Vends GAME BOY + 6 jeux (Batman, Super Mario Land I, etc), Possibilité de ventes séparées Céline Djebar Berdoues, 32300 Mirande Tél 62 66 70 53

Vends jeux GAME BOY Double Dragon, Football International, Blades of Steel, Dynablaster, Docteur Mario) à 100 F pièce. Contacter Jean-François Cardinali au 45 99 29 65 (Boissy-Saint-Léger)

Vends GAME BOY + écouteurs + cable link + Tetris + 2 jeux Le tout 500 F Arnaud Vincent 9, rue Henri-Russel, 33270 Floirac Tél 56 32 41 85

Vends GAME BOY + 8 bons jeux + sacoche – alimentation + loupe, le tout en bon état (jeux

avec notice et boîte d'origine). Valeur réelle 2 500 F, cédé 690 F. Steeve Buty : 250, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél : 60 12 32 19.

Vends GAME BOY en TBE + jeux (Duck Tales, Simpsons, Mario Land I, Dr Mario, Tetris, Tiny Toon) + cordon 2 joueurs + 4 piles rechargeables + chargeur piles, le tout 1 300 F ou échangé contre SUPER NINTENDO + manettes + 2 jeux (si possible Street Fighter II). Christophe Carbonnet : 8, rue de l'Ancre, 77290 Mitry Mory.

Vends jeux GAME BOY 100 F pièce. Manuel Bertho : 78, rue Laennec, 44720 Saint-Joachim. Tél : 40 88 57 06.

Vends GAME BOY + 60 jeux et plus : 1 600 F. Possibilité de vente separée. Laurent Vallery-Masson : 11, rue des Tilleuls, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél : 46 05 34 10 après 20 h.

Vends 7 jeux 50 à 100 F pièce ou 375 F le tout. Sacha Chelli : 41, rue Hermel, 75018 Paris. Tél : 42 62 36 36.

Vends Populous, Robin des Bois, Looney Tunes, Escape from Deadly Camp, Bart vs the Juggernauts, Bugs Bunny, Mario Golf 160 F pièce ou 1 120 F le tout. Vends aussi Ultima et Monopoly (importations) avec boites et notices 240 F pièce. Port inclus. Audrey Beuving : allée de Montaby, 60128 Mortefontaine. Tél : 44 60 37 04 de 11 à 20 h.

Vends GAME BOY complète + Tetris + Turtles + Batman II + BC Kid + Game Light : 500 F. Samuel Melchior : 2, rue Lenôtre, 38100 Grenoble. Tél : 76 25 14 20.

Vends Double Dragon II et Gremlins II 70 F pièce. Younes Benberkane : 13, rue Paul-Demange, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46 32 53 07.

Vends GAME BOY + Tetris + Terminator II + Double Dragon + Castlevania + Fortress of Fear avec boîtes et notices : 800 F. Rhone uniquement. Damien Cousty : 42, rue Patel, 69009 Lyon. Tel : 78 25 02 06.

Vends GAME BOY + Tetris + Chase H.Q. + rechargeur GAME BOY + loupe : 490 F. Nicolas Burlot : 24, rue Raymond-Berr, 44560 Paimboeuf. Tél : 40 27 77 87.

Vends World Cup, Double Dragon et Kung Fu Master 100 F pièce. Damien Lescure : 42 bis, rue de la Marée, 95150 Taverny. Tel : 30 40 14 69.

Vends Double Dragon II 150 F et Super Mario Land 80 F, les deux TBE. Vincent Jacomet : 20, allée de l'Eau Vive, domaine de Frais-Vallon, 83240 Cavalaire.

Vends Double Dragon, The Simpsons, Rescue of Princess Boblette, Nemesis, Marble Madness et Megaman de 90 à 145 F. Yannig Oumoulin : La Pariaie, 56350 Rieux. Tél : 99 91 97 26.

Vends 7 jeux (Double Dragon II, Blues Brothers, etc.) : 500 F. Alan Keruzoré : rue de Pontadig, 29520 Châteauneuf-du-Faou. Tél : 98 81 84 66 le soir.

Vends GAME BOY + 5 jeux (Double Dragon I et II, Ninja Turtles, Mario Land, Tetris) : 350 F. Patrick Vainqueur : 5, impasse Georges-Médéric, 94000 Créteil. Tél. : 43 99 40 84.

Vends TMHT II et Boxxle 100 F pièce. Ou échange contre jeux GAME GEAR ou GAME BOY. Florent Catteau : rue de la Marne, 72490 Bourg-le-Roi. Tél : 33 26 82 17.

Vends Mortal Kombat 150 F. Cédric Bardy : 4, rue d'Occitanie, 31490 Leguevin. Tél : 61 86 57 14.

Vends F1 Race et Castlevania 100 F pièce. Antoine Foreau : 125, rue du Chemin-Vert, 75011 Paris. Tél : 43 57 16 51.

Vends 6 jeux GAME BOY 75 F pièce ou 350 F le tout. Ou échange contre Megaman II, Caesar's Palace, Flipper, Gator, Hook, Boxxle ou Zelda. François Noppon : 10, rue de la Chante, 69002 Lyon. Tél : 78 37 61 28.

MEGADRIVE

Vends 2 jeux MEGADRIVE : Olympic Gold et James Pond 2, 150 F pièce ou 280 F les deux, et Sonic a 100 F. Sébastien Lokietek : 15, rue Sainte-Barbe, 62290 Nœud-les-Mines. Tél : 21 64 13 70.

Vends 5 jeux MEGADRIVE : Tazmania, Kid Chameleon, European Club Soccer, Quackshot (+ adaptateur) et Olympic Gold à 550 F. Hugues Drancourt : 7, rue du Rocher-Carel, 44350 Guerande. Tél : 40 60 08 33.

Vends MEGADRIVE + 4 jeux (Alien 3, Greendog, Streets of Rage) + 2 manettes (dont une turbo) : 1 100 F. François Alex : La Garnaudiere, 85150 Landeronde. Tel : 51 34 28 29, de 14 à 20 h.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 9 jeux (Mortal Kombat, Ghouls'n Ghosts, Castle of Illusion, After Burner II, The Revenge of Shinobi, Dick Tracy, Toki, Altered Beast, Golden Axe) : 2 000 F. État neuf avec boîtes et notices. Thierry Bindini : avenue Corentin-Cariou, 75019 Paris. Tél : 40 37 08 97.

Vends 2 jeux MEGADRIVE : Mercs et World Cup Italia 90. Gregory Morin : 2, rue de l'Est, 69003 Lyon. Tél. : 72 12 06 19, pendant la semaine après 17 h.

Vends ou échange jeux MEGADRIVE : Jungle Strike, Fatal Fury, Sunset Riders... et beaucoup d'autres. Liste contre 1 timbre. Stéphane Morel : 162, avenue de la Libération, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél : 21 62 69 00.

Vends sur MEGADRIVE Ferrari Grand Prix Challenge, port recommandé gratuit, 200 F. Éric Rabier : 11, rue des Uzelles, 91480 Quincy-sous-Sénart.

Vends MEGADRIVE Japonaise + 2 manettes + 4 jeux (Mortal Kombat, Shadow Dancer...). Prix : 1 250 F. Nadir Mechouar : 25, avenue Lenine, 93230 Romainville. Tél : 48 46 51 69.

Vends ou échange de nombreux jeux MEGADRIVE, plus de 20 titres, de 90 à 250 F, frais de port compris. Ne pas hésiter à téléphoner à David Feger au 47 95 00 36, après 19 h 30. Adresse : 16, allée de la Marche, 92380 Garches.

Vends jeux MEGADRIVE : Cool Spot, X-Men à 250 F, Galahad 150 F, et vends Monacer avec cassette 6 jeux 350 F. Écrire à Stephane Carbonnier : 5, rue Jean-Pernin, 94200 Ivry-sur-Seine.

Vends MEGADRIVE en TBE + 2 paddles (Pro 1 et Pro 2) + 6 jeux, dont Sonic 2, Strider, Super Hang On, Golden Axe 2, Wrestlemania, Alex Kidd. Prix acheté : 2 400 F, vendu 999 F. Vente des jeux à part de 100 à 150 F pièce. Jérôme Cholet : Les Longues-Raies-Rix, 58500 Clamecy. Tél. : 86 27 09 26.

Vends jeux MEGADRIVE en TBE : Altered Beast 100 F, Mickey et Sonic 200 F pièce, Fantasia, Donald, Turbo Out Run, Strider 250 F pièce. Dominique Demenge : 4, rue Nicolas Geliot, 88230 Fraize (Vosges). Tél : 29 50 43 47, tous les jours après 19 h, sauf mercredi et vendredi.

Vends sur MEGADRIVE Sonic 1 à 100 F ou échangé contre autre jeu. Jean-Noel Hugonin : 87, Elysee 2, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tel : 39 69 81 67.

Vends ou échange jeux MEGADRIVE : Splatterhouse 2, Ecco, Flashback, Immortal, etc. Téléphoner a Dan au 88 29 64 97.

Vends MEGADRIVE + 7 jeux (Mortal Kombat, Mickey et Donald) + 2 manettes. Prix à débattre. Hiemstra Hendrich, chemin de Cabra, quartier Campuidal, 83480 Puget-sur-Argens. Tél : 94 45 50 98.

Vends jeux MEGADRIVE : Cool Spot, Global Gladiator, Dragon's Fury, Alien 3, Flashback, Shining Force. Prix à débattre. Fabrice Dune : 187, rue de Javel, 75015 Paris. Tél : 45 32 03 77.

Vends MEGADRIVE + 16 cartouches + 2 manettes + adaptateur jeux japonais, le tout 4 500 F ou échange contre NEO GEO + 2 paddles + 5 jeux minimum. Régis Verneau : 1, impasse du Tennis, 71200 Le Creusot. Tél : 85 55 51 87, HR.

Vends MEGADRIVE japonaise + Sonic, Toe Jam and Earl, Streets of Rage, Toki, avec boîte et notice d'origine, le tout 975 F. Possibilité d'arrangements (jeux a part, lots, prix). Guillaume Demaison, Village de Vacances, 19260 Treignac. Tél : 55 98 00 14.

Vends MEGADRIVE + adaptateur pour jeux japonais + manette, le tout en TBE encore sous garantie. Sans jeu : 500 F, avec 1 jeu (Sonic) : 700 F, avec 2 jeux (Sonic et Cool Spot) : 1 000 F. Bertrand Mangano : Les Apignons, 08460 Clavy Warby. Tél : 24 54 73 29.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + adaptateur + 6 jeux (Sonic 1 et 2, Cool Spot, Flashback, Olympic Gold, Quackshot). Le tout en TBE (juin 93) : 1 800 F ou échangé contre NEO GEO + 2 manettes + memory card ou 2 jeux. Jean-Michel Bonavera : Le Relais Fleuri, 03500 Longès. Tel : 70 45 59 64.

Vends jeux MEGADRIVE : Flashback 200 F, Gynoug 150 F, Speedball 2 à 150 F, Bart Simpson 100 F, Dick Tracy (sans mode d'emploi) 100 F, ou le tout 600 F. Jonathan Zeidler : 7, place Alfred de-Musset, 67200 Strasbourg. Tél : 88 27 30 82.

Vends MEGADRIVE en TBE + 7 jeux + 2 quick joy + 1 manette normale + 1 manette SG Propag. Prix : 1 490 F à débattre. Michael Nizzia : 955, chemin de l'Epagny-Passy, 74190 Le Fayet. Tél : 50 47 52 52, après 17 h 30.

Vends jeux MEGADRIVE : Populous, Alisia Dragoon, Desert Strike, 150 F pièce, et Ghouls'n Ghosts 50 F. Christian Gallard : 6, rue Lucien-Neibecker, 93440 Dugny. Tél : 48 37 67 71.

Vends sur MEGADRIVE Jurassic Park + adaptateur spécial, le tout à partir de 250 F à débattre. Frederick Hornez : 1, impasse des Anthémis, 06600 Cagnes-sur-Mer. Tél : 93 31 01 81.

Vends sur MEGADRIVE : Tortues Ninja et Sonic 2 à 190 F pièce, Quackshot + Sonic + adaptateur à 350 F, 1 manette 80 F, les deux 120 F, transformateur 80 F. Cédric Pienon : 2, allée Paul-Verlaine, 35340 Liffré. Tél : 99 68 50 14.

Vends Super Monaco GP II 280 F et Super Hang On 190 F. Remi Nevers : 33 bis, bd Saint-Antoine, 78000 Versailles. Tél : 39 55 77 04 de 16 h 45 a 19 h.

Vends 10 jeux (Alien III, Galahad, Kid Chameleon, Alisia Dragoon, Tazmania, Castle of Illusion, World of Illusion, Quackshot, Toe Jam and Earl, Sonic) 130 F pièce. Didier Pistol : 2, rue du Maréchal-Leclerc, 23000 Guéret. Tel : 55 41 05 76.

Vends MEGADRIVE + 4 manettes + adaptateur japonais + 4 jeux (Lakers vs Celtics, European Club Soccer, Streets of Rage, Sonic) : 1 500 F à débattre. Sinon jeux de 50 a 250 F pièce. Pierre Fitte Duval : 16, rue de Rosny, 93100 Montreuil. Tél : 48 57 18 94.

Vends 4 jeux 500 F. Sylvain Bellencourt : 94, avenue de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél : 43 08 09 38 après 19 h.

Vends Sonic II, Thunderforce III 250 F pièce, James Pond II et Batman 200 F pièce. Contacter Stephane Mavropoulos au 44 24 74 05.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 5 jeux (Sonic II, World Cup Italia 90, Kid Chameleon, Thunderforce II, Fire Shark) : 1 250 F. Contacter Cédric au 37 81 81 10.

Vends MEGADRIVE encore sous garantie + 5 jeux (Sonic, Super Monaco GP II, Flashback, John Madden American Football, Aquatic Games) avec boîtes et notices + manette : 1 500 F. Franck Lantenais : 8, Les Prés Saint-Lazare, 77120 Chailly-en-Brie. Tél : 64 20 73 80.

Vends MEGADRIVE + Sonic + adaptateur MEGADRIVE/MASTER SYSTEM + Wimbledon + Cyber Shinobi : 850 F. Ou échange contre GAME GEAR + 5 jeux. Laurent Dewasme : 17, chemin de Halage, 7500 Tournai Belgique). Tél : 069/21 47 25.

Vends MEGADRIVE + 5 jeux (Kid Chameleon, Terminator, Super Monaco GP, etc.) : 1 150F. Sinon jeux de 150 à 250 F pièce. Ludovic Farache : 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél : 69 09 86 24.

Vends Sonic II 190 F, Quackshot + Sonic + adaptateur japonais 350 F. Vends aussi manettes 80 F pièce ou 120 F les deux et transfo 80 F. Cédric Pienon : 2, allée Paul-Verlaine, 35340 Liffré. Tel : 99 68 50 14.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes : 500 F. Vends aussi Senna GP, European Club Soccer, Centurion, Sonic II 300 F pièce ; Mystic Defender, King's Bounty, John Madden Football et Golden Axe 200 F pièce et beaucoup d'autres de 150 à 200 F pièce. Gil Godefroy : 11, rue du Jeu-de-Paume, 13150 Tarascon. Tél : 90 91 14 59.

Vends World of Illusion, Alien III, Super Monaco GP II, Sonic, Streets of Rage, Golden Axe II, Dick Tracy, le tout TBE à des prix intéressants. Un cadeau pour le premier appel ! Nicolas Arquetout : 105, avenue du Général-Leclerc, 95220 Herblay. Tél : 30 32 97 50.

Vends Kid Chameleon, Castle of Illusion, Populous, Sonic I et II, Golden Axe II, Streets of Rage II, Thunderforce IV, Desert Strike de 100 à 250 F pièce. Vends aussi sur Mega CD Prince of Persia, Thunder Storm FX, Sherlock Holmes 200 F pièce. Philippe Roman : villa Les Frênes, chemin du Moulin, 13140 Miramas. Tel : 90 58 38 95.

Vends MEGADRIVE jap. encore sous garantie + Sonic + Quackshot + 2 manettes + adaptateur français : 700 F. Sébastien Aubry : 24, rue des Belges, 14150 Ouistreham. Tél : 31 96 26 86.

Vends MEGADRIVE état neuf + 4 jeux (Sonic, Basket, Flashback, Jungle Strike) : 1 000 F + port. Yann Orain : Kermouroux, 56470 Saint-Philibert. Tél : 97 55 13 31.

Vends Two Crude Dudes 100 F, Mickey et Donald, World of Illusion 250 F pièce et Road Rash II 250 F. Isabelle Eyssidieux : 9, allée Henri Sellier, 92800 Puteaux. Tél : 47 73 06 88.

Vends Altered Beast, Last Battle, Wrestle War, World Cup 90, Fantasia, Shinobi, Super Real Basketball, Streets of Rage : 900 F le tout. Pierrick Lecomte : 220, allée des Mimosas, 83130 La Garde. Tél : 94 08 35 75.

Vends Desert Strike, Populous, Alisia Dragoon 150 F pièce, Ghouls'n Ghosts 50 F. Christian Gallard : 6, rue Lucien-Neibecker, 93440 Dugny. Tél : 48 37 67 71.

Vends James Pond II (fr.), Thunderforce III (US), TBE avec boîtes et notices 250 F pièce ou 399 F les deux. Pays basque de préférence. Guillaume Treins : 11, résidence Delbarre, 64250 Cambo-les-Bains. Tél : 59 29 76 19.

Vends MEGADRIVE état neuf + manette + jeu : 500 F. Benjamin Rios : chemin de Repentance, La Pastourelle, 13100 Aix-en-Provence. Tel : 42 96 17 57.

Vends nombreux jeux. Liste contre enveloppe timbrée. Accep. : 21, traverse de la Sablière, 13011 Marseille.

Vends Toki, Streets of Rage, Quackshot, Wonder Boy V 100 F pièce. Jean-François Gutowski : 47, rue du Pont-sur-Sambre, 59570 La Longueville. Tél : 27 66 09 73.

Vends 20 jeux en seul lot : 2 700 F. Liste contre envoi d'une enveloppe timbrée ou par téléphone. Georges Saluard : 9, résidence Rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél : 60 85 12 07.

Vends Mega CD II (sept. 93) + 2 jeux (Black Hole et Road Avenger) : 1 700 F. Vends aussi MEGADRIVE + 2 manettes sans piles + 1 jeu : 650 F. Christian Leminy : 7, rue Albert-Gleizes, 94000 Créteil. Tél : 43 94 25 14 après 21 h.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 6 jeux (Flashback, Thunderforce IV, Global Gladiators, Sonic I et II, Super Kick Off) : 1 300 F. Benoit Andry : Olly, 08200 Sedan. Tél : 24 29 52 67.

Vends Aquatic Games 200 F et Control Pad 100 F. Contacter Grégory Rouet au 48 69 25 62.

Vends nombreux jeux MEGADRIVE, MASTER SYSTEM a bons prix. Urgent ! Romain Magy : 14, RN 49, 59144 Wargnies-le-Grand. Tél : 27 49 80 55.

MASTER SYSTEM

Vends MASTER SYSTEM II à 159 F, Sonic 2 à 150 F, Sonic 1 à 145 F. Anaël Baumard : 13, rue des Pinsons, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél : 34 64 60 63.

Vends jeux MASTER SYSTEM II : Sonic 150 F, Battle Out Run 200 F, Ayrton Senna's Super Monaco GP II à 200 F, ou echanges contre autres jeux MASTER SYSTEM II. Jeux en TBE avec boîtes, notices et codes. Philippe Barbier : 5, rue des Sorbiers, hameau de la Grande-Haie, 54420 Pulnoy. Tél : 83 29 17 74.

Vends jeux MASTER SYSTEM : Asterix, Speedball, Altered Beast, Strider, Aztec Adventure, Dick Tracy, Populous, Basketball, Nightmare, Columns, Ghouls'n Ghosts. Prix de 80 à 100 F, 750 F le tout ou échangé contre 2 jeux SUPER NINTENDO (Tiny Toon, Asterix). Stephan Kaczmarek : 166, boulevard Victor-Hugo, 59000 Lille. Tel : 20 12 99 80.

Vends MASTER SYSTEM II avec 6 jeux + 1 jeu intégre (Asterix, Sonic 2, Shinobi, Sonic, Super Tennis, Tazmania) + 1 manette. Prix : 1 000 F. Possibilite de vente des jeux à part. Yann Brhan : La Chapelle-Saint-Gorgeon, 27150 Longchamps. Tél : 32 55 36 46.

Vends MASTER SYSTEM + 8 jeux + 1 manette + pistolet, le tout en TBE cédé 700 F. Christian Chapel : 7, rue André-Gide, 17140 Lagord. Tél : 46 42 00 01, après 18 h.

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 3 jeux : 350 F, ou échangé contre GAME BOY avec 1 ou 2 jeux. Contacter Arnaud Hus au 31 67 05 40.

Vends MASTER SYSTEM II + Alex Kidd et 1 manette : 200 F, ou échangé contre jeux MEGADRIVE. Cedric Bizouerne : Saint-Éble, 43300 Langeac. Tél : 71 77 16 42.

Vends MASTER SYSTEM I avec 2 manettes + phaser + 8 jeux dont 2 intégrés (Double Dragon I, Shinobi 1, Galaxy Force, Hang On, Safari Hunt—phaser, Ghostbusters I). Prix : 500 F. Romain Hareau : 3, rue des Commères, 39300 Sirod.

Vends jeux MASTER SYSTEM : Sonic 1 et 2, Shinobi, Ghost House, Dick Tracy, Alex Kidd 3, Blade Eagle 3-D, Space Harrier, Tom et Jerry. Prix de 50 à 120 F pièce. Vends aussi 2 control pad a 50 F pièce et 1 light phaser a 80 F. Arnaud Barre : 33, rue des Dalhias, 18000 Bourges. Tél : 48 70 77 96.

Vends MASTER SYSTEM + 5 jeux + 2 manettes + 1 control stick en TBE, 450 F le tout ou 100 F le jeu. Vends aussi GAME BOY + Tetris 200 F. Vends le tout 650 F ou a echanger contre SUPER NINTENDO + 1 jeu + 1 manette ou MEGADRIVE + 1 jeu. Joël Telcide : 19, rue Robert-Legros, 93100 Montreuil. Tel : 48 58 92 52, entre 15 et 22 h.

Vends 7 jeux MASTER SYSTEM : pour 450 F : Enduro Pacer, Aztec Adventure, Transbot, The Ninja, Ghostbusters, World Grand Prix, Action Fighter. Possibilité de vente séparée entre 40 et 80 F. Samy Plaisance : 23, résidence Les Acacias, 78360 Montesson. Tél : 39 14 21 43.

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + revues + 10 jeux (Thunder Blade, Altered Beast, Rampage), le tout en TBE 1 100 F, ou ventes séparées. Pierre-Yves Brochard : Le Castelet, route de Carelles, 53500 Emée. Tél. : 43 05 19 65.

Vends MASTER SYSTEM + 2 jeux (Hang On, Labyrinthe) à 300 F. Et vends 6 jeux (Sonic, Mickey, Altered Beast, California Games, Ys, Double Dragon) de 100 à 200 F pièce. Benjamin Gérard : 24, rue José-Maria de Hérédia, 44300 Nantes. Tél : 40 40 69 28.

Vends MASTER SYSTEM II + 3 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Sonic, Tazmania) + 2 manettes. Prix : 550 F. Aming Benzina : HLM Mont-Meot, 07800 La Voulte-sur-Rhône. Tél. : 75 62 04 55.

Vends jeux MASTER SYSTEM : Super Monaco I et II, Psycho Fox, After Burner. Prix : 200 F un, 350 F deux, 450 F trois, 600 F quatre. Vends aussi manette control stick 70 F. Laurent Leceurs : 3, clos des 3-Arpents, 91430 Igny. Tél : 69 41 88 35.

Vends sur MASTER SYSTEM Alex Kidd in Miracle World avec boîte, notice et trucs. Acheté 400 F, vendu 200 F. Jeremie Cohen : 47, avenue du Président-Wilson, 93100 Montreuil. Tél : 48 57 20 68.

Vends MASTER SYSTEM (encore dans boîte) + Hang On (intégré) + 7 jeux (Golden Axe, Sega Chess, R-Type, Casino Games, Bomber Raid, Great Volleyball, Rescue Mission avec phaser). Le tout 500 F. Tous les jeux sont avec boîte et notice. Thierry Beal : bt D La Coudoulière, allée des Bouquets, 13500 Martigues. Tél : 42 80 05 66 (répondeur).

Vends sur MASTER SYSTEM II Tazmania à 200 F ou échangé contre After Burner. Vends aussi The Ninja et Super Tennis, les deux jeux 200 F ou échangés contre Mickey Mouse. Le tout en TBE. Arnaud Dervouet : Kerdiane, 29530 Plonevez-du-Faou. Tél : 98 86 81 73, aux heures de repas.

Vends jeux MASTER SYSTEM, dont Asterix, Double Dragon et autres : 20-50-70 F. Jérôme Magnin : Les Arcades, 4, place de la République, 06340 La Trinite. Tel : 93 54 26 15, après 17 h 30.

Vends MASTER SYSTEM II + 1 manette + 2 revues + 4 jeux : Sonic 2, Mickey Mouse, Shinobi, Alex Kidd. Le tout en très bon état, valeur : 1 400 F, laissé au prix de 800 F. Laurent Michenaud : 8, rue Jean-Baptiste-Kléber, 44400 Rèze. Tél : 40 05 42 62.

Vends 16 jeux 1 500 F le tout ou 200 F pièce, manette Quickshot avec autofire 100 F. Cédric Laclau : route de Saubrigues, 40390 Saint-André-de-Seignanx. Tél : 59 56 74 09.

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + super joystick + 3 jeux (Hang On, Safari Hunt, California Games) + boîte d'origine. Alex Imbert : 29, rue Paul-Arene, L'Impenal A, 06000 Nice. Tél : 93 97 02 87.

Vends MASTER SYSTEM II + 5 jeux (Donald Duck, Astérix, Alien Storm, Prince of Persia, Alex Kidd) + manette : 890 F. Ou échange contre SUPER NINTENDO + Street Fighter II + 1 ou 2 manettes. Antoine Lathoumétie : 29, avenue du Mont-Valérien, 92500 Rueil-Malmaison. Tél : 47 08 44 09.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 4 jeux (Alex Kidd, Asterix, Sonic, California Games) : 450 F. Sinon jeux 100 F pièce. Ou échange le tout contre LYNX + 3 jeux. Damien Julienne : 3, rue Alfred-Regnault, 50190 Périers. Tél : 33 46 76 60 (poste 211).

Vends MASTER SYSTEM + 15 jeux : 1 600 F port compris. Charles O'Neill : 19, rue de Mangnan, 75008 Paris. Tel : 42 25 37 22.

GAME GEAR

Vends GAME GEAR (état neuf, peu servi) + 4 jeux + adaptateur secteur pour 850 F. Michael Nizzia : 955, chemin de l'Epagny-Passy, 74190 Le Fayet. Tel : 50 47 52 52, après 17 h 30.

Vends GAME GEAR + 5 jeux (Streets of Rage, Joe Montana, Shinobi 2, Columns, Global Gladiators) avec notices, le tout en très bon état : 1 000 F à débattre. Eric Baretta : residence Fond-Rosny, route des Eyssagnères, 05000 Gap. Tel : 92 51 96 72.

Vends GAME GEAR TBE + Streets of Rage + adaptateur secteur : 690 F à débattre. Nicolas Guiheneuf : rue Notre-Dame-la-Blanche, Le Poulpric, 56450 Theix. Tel : 97 43 03 28.

NEO GEO

Vends sur NEO GEO Mutation Nation à 700 F. Christophe Fontaine : 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél : 60 07 11 68.

Vends NEO GEO + manette + Fatal Fury + Burning Fight : 1 900 F. Teddy Loiseau : 14, rue des Peupliers, 41000 Blois. Tel : 54 42 41 77.

Vends NEO GEO + 2 manettes + memory card + 2 jeux (Magician Lord et Top Player Golf) : 2 600 F à débattre. Vente uniquement dans le Nord-Pas de Calais. Kevin Betrancourt : 4, rue du Rouge-Gorge, 62160 Bully-les-Mines. Tél. :

21 72 03 56

Vends NEO GEO achetée en août 93, avec 2 manettes, memory card : 2 000 F. Et vends jeux : Magician Lord 400 F, Blues Journey 450 F, Fatal Fury 500 F, Trash Rally 550 F. Marguerite Dormie : 18, rue des Droits-de-l'Homme, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél : 26 68 50 71.

ACHATS

SUPER NINTENDO

Achète sur SUPER NINTENDO Dragon Ball Z. Téléphoner à Dan au 88 29 64 97.

Achète Dragon Ball Z 2 sur SUPER NINTENDO 250 F maxi. Fabrice Renaudeau : 27, route de la Douane, 17690 Angoulin. Tél : 46 56 91 89.

Achète SUPER NINTENDO + 2 manettes + 1 ou 2 jeux, le tout pas cher. Florence Carreau : résidence La Bastide, boulevard Arago, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél : 51 46 11 95.

Recherche SUPER FAMICOM + 1 manette + 1 ou 2 jeux + adaptateur US/fra, si possible 2 000 F maximum. Mathieu Baroche : pavillon domaine de Grosbois, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél : 45 98 34 97.

Achète sur SUPER NINTENDO Tecmobasket, World Class Rugby, Jimmy Connors, Cantona Football, Nigel Mansell, Fatal Fury, Sim City, Pocky and Rocky à 150 F, Axelay, S Wars, Castlevania IV, Asterix, Mario Kart à 100 F. Échange Super Soccer jap. contre français : vends Swing et Magical Quest. Frédéric Boube : quartier du Lac, 65100 Lourdes. Tél : 62 42 05 81.

Achète SUPER NINTENDO + manette + jeu : 450 F ou échangés contre MEGADRIVE japonaise + 3 manettes + 4 jeux. Contacter Yannick Fassion au 74 43 24 83, après 18 h (38300 Meyné).

Achète SUPER NINTENDO + 1 manette sans jeu, 450 F. Joel Telcide : 19, rue Robert-Negros, 93100 Montreuil. Tél : 48 56 92 52, entre 15 et 22 h.

Cherche SUPER NINTENDO + 2 manettes + jeux. Région Tarn nord. Olivier Audard : Prat-Boyer, 81170 Cordes. Tél : 63 56 10 98.

Achète pour SUPER NINTENDO Ranma 1/2 II de 250 à 300 F ou échange contre Street Fighter II. Amelie Mouhli : 29 bis, rue de Chanconnet, 95100 Argenteuil. Tél : 39 61 06 17.

Achète Dragon Ball Z II 350 F ou Batman Returns 300 F. Simon échange 1 des 2 contre Tiny Toon (fr.) TBE + 50 F. Luc Bonnefond : 3, rue de Metz, résidence Montaigne 1, appt 113, 68100 Mulhouse. Tél : 89 56 16 31 après 18 h.

Achète pour SUPER NINTENDO fr. Pilotwings 190 F, Prince of Persia 225 F. Sébastien Devic : 19, rue Espagnon, 63500 Issoire. Tél : 73 89 69 05.

Achète tous jeux SUPER NINTENDO 200 F maxi. Remi Armand : 12, impasse des Hêtres, 42740 Saint-Paul-en-Jarez.

Recherche Dragon Ball Z II (fr.) à 300 F maxi. Cedric Prénon : 2, allée Paul-Verlaine, 35340 Liffré. Tél : 99 68 50 14.

Achète SUPER NINTENDO + Mario Kart + 1 ou 2 manettes : 800 F maxi avec frais de port. Valère Morin : 102, rue de Longwy, 54430 Rehon. Tél : 82 25 76 09 après 17 h 30.

NES

Achète sur NES Maniac Mansion a 100 F maximum ou échange contre Super Mario Bros III. Rafik Medienne : 21, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél : 44 79 09 32.

GAME BOY

Achète GAME BOY avec ou sans jeu. Téléphoner à Dan au 88 29 64 97.

MEGADRIVE

Achète sur MEGADRIVE : Rocket Knight, Ringside Angel, Global Gladiators. Téléphoner à Dan au 88 29 64 97.

Achète tout jeu de rôle sur MEGADRIVE (King's Bounty) de 200 à 275 F. Recherche aussi Pro Action Replay en bon état avec manuel d'utilisation environ 300 F. Contacter Mickael ou Yannis Ducourant au 65 56 22 78.

Recherche MEGADRIVE japonaise avec 1 jeu et manette, pas plus de 500 F. Yann Cabos : 69, chemin Bessayre, 31240 Saint-Jean. Tél : 61 09 66 66.

Achète MEGADRIVE avec 1 ou 2 jeux (Sonic...) + 1 2 manettes, environ 600 F. Charlotte Giat : 14, quai Tilsitt, 69002 Lyon. Tél : 78 37 98 55, entre 12 h et 13 h 15 et après 17 h 30.

Achete sur MEGADRIVE Shining in the Darkness 200 F maxi. Joël Borgogno : Les Ruchottes, 322, traverse de Fontmerle, 06600 Antibes. Tél : 93 74 01 37, après 18 h.

NEC

Achete sur NEC Bomberman 93. Téléphoner à Dan au 88 29 64 97.

NEO GEO

Achete NEO GEO + 2 manettes + jeux à prix intéressant. Stéphane Brianti : Europa Résidence, place des Moulins, Monaco 98000 MC. Tél : 93 25 11 92, entre 19 h et 20 h 30.

ÉCHANGES

Achete NEO GEO + 2 manettes + Art of Fighting entre 1 500 et 2 500 F. Julien Jamet : chez Songnet, 17500 Meux. Tél : 46 70 04 69, les mardi, jeudi et vendredi de 19 a 21 h.

SUPER NINTENDO

Échange jeux SUPER NINTENDO : Adventure Island et Axelay, contre Dragon Ball Z 2, Alien 3, Aladdin, Jurassic Park, Mario All Stars ou autres beaux jeux. Kevin Bourdon : 4, rue Verlaine, appartement 9, 08000 Charleville.

Échange sur SUPER NINTENDO World Leaugue Basketball contre un bon jeu SNIN ou échange Menacer + jeux contre hits SNIN ou MEGADRIVE. Faire propositions à Guillaume Benali : 32 A, rue Principale, 67140 Zellwiller. Tél : 88 08 04 36.

Échange jeu SUPER NINTENDO World League Basketball contre Dragon Ball Z 2. Loic Cas : 79, chemin de Chênecieux, 88470 La Voivre. Tél : 29 58 46 91.

Échange sur SUPER NINTENDO Rival Turf contre Mortal Kombat. Victor Teixeira : 7, boulevard Jeanne-d'Arc, 86000 Poitiers. Tél : 49 41 41 67.

Échange SUPER NINTENDO + 4 jeux (Turtles IV, Super Probotector, UN Squadron, Street Fighter II) + Nintendo Scope 6 jeux inclus, contre NEO GEO + 1 ou 2 manettes + 1 jeu : Fatal Fury 2, Art of Fighting, Sengoku 2 ou World Heroes 2. Stephane Pasut : 9, impasse des Artisans, 31150 Fenouillet. Tél : 61 70 79 42.

Échange sur SUPER NINTENDO : Super Valis IV (US) contre Super Valis I ou Y's III et échange Soul Blazer (US), Super Scope, Castlevania IV contre tout autre jeu. Thomas Gaudiano : 2, allée Charles-Dullin, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél : 48 82 11 29 (après 18 h).

Échange F1-Roc (US) contre NHLPA Hockey 93 US ou fra. Bruno Eydoux : 4, Les Jardins de Montplaisir, 84600 Valréas. Tél : 90 37 46 52.

Échange jeux SUPER NINTENDO : Tiny Toon et Super Soccer, contre Addams Family II, Tecmo Basketball, Starwing. De préférence dans le Calvados. Jéremie Covo : 7, avenue des Arst, 14390 Cabourg. Tél : 31 24 54 41.

Échange jeu SUPER NINTENDO : Robocop 3 contre Cantona Football, F1 Pole Position, Super Star Wars, Dragonball Z 2, Super Formation Soccer, Super Tiny Toon sur SNIN ou SFC. Nicolas Bihannic : 16, rue Dunivernais, 29200 Brest.

Échange sur SUPER NINTENDO : The Simpson Bart's Nightmare contre Super Soccer. Isère et Rhône uniquement. Romain Poudevigne : Le Cinquin, 38440 Artas. Tél : 74 58 63 80.

Echange jeu SUPER NINTENDO : Magical Quest contre Rival Turf ou autre jeu de baston (sauf SF II) ou contre Tiny Toon ou Tortues Ninja IV. Gautier Marechal : chef-lieu Boege, 74420 Boege. Tél : 50 39 14 82.

Echange jeux SUPER NINTENDO : F-Zero, Street Fighter II, Mario IV, contre Royal Rumble, Wrestlemania ou autres jeux de sport. Vends Populous 320 F ou échange contre Starwing. Florent Batteller : rue Haute-le-Chêne, 10700 Arcis-sur-Aube. Tél : 25 37 97 16.

Échange jeux SUPER NINTENDO : SF II, Zelda III, Jimmy Connors Tennis, contre Starwing, Star Wars, Tiny Toon, Actraiser, etc. Frédéric Luneteau : 4, rue Simone-Signoret, 86540 Thure. Tél : 49 93 86 74.

Échange SUPER NINTENDO 1 ou 2 paddles + 2 jeux (Super Mario Kart et Super Volleyball) + adaptateur japonais, contre NEO GEO avec ou sans jeu. Adrien Bomble : 15, allée Claude-Debussy, 35760 Saint-Gregoire. Tél : 99 23 19 71.

Échange sur SUPER NINTENDO Mario Paint contre autre jeu. Jérémy Aveline : 8, impasse Degas, 11600 Conques-sur-Orbiel. Tél : 68 77 04 25, après 17 h.

Échange Mickey sur SUPER NINTENDO contre GAME GEAR + adaptateur secteur + 1 jeu (sauf Columns). Demander Frederic Chassard au 29 37 25 91.

Échange R-Type, Jaki Crush et Super Probotector ou vends le tout + 1 autre jeu 500 F. Sylvain Bellencourt : 94, avenue de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél : 43 08 09 38 après 19 h.

Échange Pocky and Rocky, Tiny Toon, Mickey, Alien III, Bubsy, Axelay, Super Ghouls'n Ghosts, etc. contre Lost Vikings, Addams Family, Batman Returns, Actraiser, Shadow Run, Mario Collection (fr.), F1 Pole Position, Striker, Sonic, Blastman, Asterix, Street Fighter II, etc. Cyril Arp : 27, rue de France, 06300 Nice.

NES

Échange NES + 3 jeux (SMB II et III et Dragon Ball) contre MEGADRIVE + 2 manettes + Sonic 1. Ou vends le tout 700 F. Contacter Antoine Van Hove au 61 88 60 55 (31230 Montbernard).

GAME BOY

Échange sur GAME BOY les Superstars du Catch contre Robocop ou Probotector avec boîte et notice, en excellent état. Contacter Jérôme Dutouya au 58 74 94 23 ou 58 98 25 27 (Dax).

MEGADRIVE

Échange sur MEGADRIVE Mystic Quest, Kid Icarus, Chase HQ, Double Dragon 2, contre Kirby's Dream Land, Zelda, L'Arme Fatale, Asterix, Mortal Kombat, ou contre Pro Action Replay ou Jordan vs Bird. Adnen McCarthy : 11, allée des Cèdres, 95230 Soisy. Tél : 39 89 53 27.

Échange sur MEGADRIVE Streets of Rage (TBE avec boîte et notice) contre Fatal Fury ou Streets of Rage II. Simon, vendu 150 F. Christophe Foltzer : 5, rue des Acacias, 68540 Feldkirch. Tél : 89 48 01 47, en semaine (sauf vendredi) après 19 h.

Échange nombreux jeux MEGADRIVE (+ 50) : Rocket Knight, Aladdin, Jungle Strike, Cool Spot, Flashback, Global Gladiators, Thunderforce IV, Fatal Fury, Super Monaco 2, Tazmania, Terminator, Sonic 1 et 2, European Club Soccer. Jean-Baptiste Soufron : 3, rue du Coq-Hardi, 85200 Fontenay. Tél : 51 69 54 22.

MASTER SYSTEM

Échange MASTER SYSTEM + 10 jeux (ou vendu 800 F) + 2 manettes, le tout en bon état contre GAMA GEAR entière + 5 ou 6 jeux. Baptiste Parisi : quartier Lamasque, 84400 Saignon. Tél : 90 74 05 66 ou 90 74 30 10.

GAME GEAR

Échange GAME GEAR + 3 jeux (Columns, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2, Streets of Rage) + adaptateur électrique, contre SUPER NINTENDO + 1 jeu (Street Fighter II) + 2 manettes. Stéphane Rouche : 14, place de l'Eglise, 08320 Aubaves (Ardennes). Tél : 24 41 27 75.

L'ARGUS DES JEUX

Depuis le temps que nous recevons des petites annonces, nous sommes devenus des pros du marché de l'occasion. Pour avoir une idée du prix moyen des ventes, nous vous proposons ici le barème « occasion » de *Player One Annonces*.

SEGA

- *Megadrive* : 150 francs pour les nouveautés. 100 francs pour les jeux plus anciens. N'oubliez pas que Sega vend déjà ses « vieux » titres (neufs) à moins de 200 francs.
- *Master System* : 100 francs pour les nouveautés. De 50 à 80 francs pour les jeux anciens. Là aussi, Sega propose les « vieux » titres entre 100 et 150 francs.
- *Game Gear* : de 50 à 80 francs suivant l'ancienneté du jeu.

NINTENDO

- *Super Nintendo* : 250 francs en moyenne, 300 francs pour les hits tels que Street Fighter II, Super Probotector...
- *NES* : 150 francs les nouveautés ; pour les jeux plus anciens, comptez à peu près entre 50 et 100 francs.
- *Game Boy* : de 50 à 100 francs.

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Composez votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules et votre n° d'abonné :

Rubrique : ❑ ventes, ❑ échanges, ❑ achats, ❑ clubs, ❑ contacts

Console concernée :

Nom et prénom :

Texte de la PA :

Adresse :

Tél. (facultatif) :

Adressez votre annonce à :
PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex

TOP 10

MEGADRIVE

1. JUNGLE STRIKE
2. FLASHBACK
3. COOL SPOT
4. TINY TOON
5. ECCO THE DOLPHIN
6. X-MEN
7. STREETS OF RAGE
8. SHINING FORCE
9. BULLS VS BLAZERS
10. MICRO MACHINES

SUPER NINTENDO

1. STARWING
2. ASTÉRIX
3. SUPER TINY TOON
4. BULLS VS BLAZERS
5. ALIEN 3
6. JIMMY CONNORS TENNIS
7. ZELDA 3
8. MARIO KART
9. MICKEY MAGICAL QUEST
10. STAR WARS

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE 2
2. STREETS OF RAGE
3. TOM AND JERRY
4. GLOBAL GLADIATORS
5. THE NINJA
6. WIMBLEDON 2
7. WONDER BOY 5
8. THE TERMINATOR
9. GP RIDER
10. SUPER KICK OFF

NES

1. SUPER MARIO 3
2. DUCK TALES
3. TETRIS
4. FERRARI GP CHALLENGE
5. TINY TOON ADVENTURES
6. SUPER MARIO 2
7. MACDONALD LAND
8. SUPER BALOO TALESPIN
9. BATMAN RETURN OF THE JOCKE
10. ADVENTURES ISLAND

GAME GEAR

1. MICKEY MOUSE 2
2. SONIC 2
3. STREETS OF RAGE 2
4. GLOBAL GLADIATORS
5. WORLD CUP SOCCER
6. TOM AND JERRY
7. STREETS OF RAGE
8. TAZMANIA
9. DONALD DUCK
10. TALESPIN

GAME BOY

1. ASTÉRIX
2. SUPER MARIO LAND 2
3. SUPER MARIO LAND
4. TINY TOON ADVENTURES
5. KIRBY'S DREAM LAND
6. SUPER KICK OFF
7. FERRARI GP CHALLENGE
8. TOM AND JERRY
9. STAR WARS
10. LOONEY TUNES

ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™

DANS UN FUTUR PROCHE, LES UNIVERS DE ROBOCOP ET DE TERMINATOR SE FONDENT DANS UNE SEULE ET UNIQUE REALITE. DANS CE NOUVEAU MONDE, LES MACHINES COMMANDENT LA TERRE ET "SKYNET" LE SUPER ORDINATEUR REGNE EN MAITRE. VOUS, INCARNE EN ROBOCOP, DEVEZ SAUVER L'ESPECE HUMAINE EN DETRUISANT "SKYNET" VOTRE ENNEMI..

DISPONIBLE BIENTOT SUR :
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM

ORION

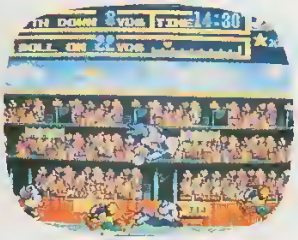
HEMDALE

SEGA Master System

SEGA GAME GEAR

[illegible] TM & © 1988 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion Pictures Corporation.
THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema 84. A Bloomberg Entertainment Partnership.
All rights reserved. TM Terminator is trademark of Cinema 84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Published by Hemdale Softworks. Game Code © 1991 Virgin Games.
All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
SEGA Game Gear and Sega Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
[illegible] Lechmere Grove, London W1 [illegible]

Screen Super Nintendo Entertainment System



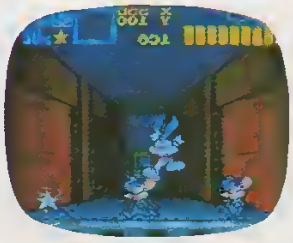
Screen Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%

Screens Super Nintendo Entertainment System



Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP © 1993 Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd